ISSN : 1148 - 0807 (Bimestriel Août/Septembre 1991 - 25 FF T.T.C

ANIME LAND 3

SPORT ET D.A. : *le rythme de la vie*

ROBOTECH : *le dossier*

MITSURU ADACHI : *son oeuvre*

LA SCIENCE DANS LES MANGAS

DRAGON BALL - APPLESEED - NADIA - OUTLANDERS

Librairie
junku
La Librairie JUNKU

- Mangas
- CD, K7, vidéos
- Magazines et journaux japonais
- Revues spécialisées sur l'animation

Ouverture de 10h à 19h - sauf Dimanches et Fêtes

262, rue Saint-Honoré 75001 PARIS
Tél. (16-1) 42.60.89.12
Fax. (16-1) 49.29.04.84

TANKAN

BASTILLE - 29 RUE KELLER
PARIS 75011 ☎ 47 00 78 38
DU LUN AU VEN.10H30 A 19H-SAM-14H30 A 20H

TOUTE LA BD

PUCES DE MONTREUIL
1 RUE E VARLIN
93170 BAGNOLET
☎ 48 58 96 94
SAM DIM ET
LUN-10H A 19H

25 Novembre 1991

L'ASSOCIATION SUMI

62 rue rachais 69007 LYON

ANIMARTE
15 rue de
PHALSBOURG 75017
PARIS

LES PIEDS DANS LE PAF
9 rue CADET 75009 PARIS
48 24 19 19

ANIME LAND

EDITORIAL

Combien d'entre vous l'on réclamé à corps et à cri, combien nous ont écrit de France, de Belgique, de Navarre, du Togo (quoiqu'ici un doute subsiste)? Be happy my friends, car il est sorti ce 3e volet sur l'animation.

Vous serrez entre vos mains un objet prècieux qui a couté la vie à nombre d'entre nous, mais cette voie assassine etait le prix à payer pour 52 pages et une couverture couleur.

Le fait est que nous sommes un peu débordé par le succés de notre fanzine et par l'abondance du courrier. Par souci du détail et par respect pour vous, il nous a fallu du temps pour obtenir le résultat que vous allez découvrir.

Nous esperons que nos informations, nos commentaires, notre grand dossier sur Robotech et le cadeau de la librairie Tonkam vous satisferont.

En attendant le N 4 qui paraitra dans quelques semaines, toute l'equipe d'Animeland vous souhaite un bon voyage dans le monde de l'animation.

ANIMELAND N 3 OCTOBRE 91, BIMESTRIEL À BUT NON LUCRATIF PUBLIÉ À SEUL BUT D'INFORMATION EST ÉDITÉ PAR L'ASSOCIATION ANIMARTE ET IMPRIMÉ PAR L'ASSOCIATION "LES PIESDS DANS LE PAF". DIRECTEUR DE PUBLICATION REDACTEUR EN CHEF :yvan west laurence. MARKETING : david schmit. MAQUETTE ET MISE EN PAGE :sylvain portier, frederic bron, olivier mirande.ILLUSTRATEURS : frederic bron et patrick doan. REDACTEURS : audrey landel, muriella romaniello, keiko katsumura, pascal lafine, vincent osée vu, cedric littardi, philippe lhoste, cristophe jouan, françois jacques, cristophe pivert, olivier, olivier cao, sebastien bertrand,jean-benoit sylvestre, nicolas rimbert.Pour toute correspondance ou demande dabonnement veuillez adresser votre courrier à ANIMELAND-ANIMARTE : 15 rue de phalsbourg 75017 PARIS; minitel 3614 CHEZ*ANIMELAND. la reproduction et l'utilisation des textes, graphiques et dessins sont interdites sans l'autorisation de leurs auteurs ou de l'éditeur. est offert dans ce numéro un exemplaire gratuit du "vent du nord est comme le hennissement d'un cheval noir" offert par la librairie TONKAM. ISSN-1148-0807.

SOMMAIRE

L'ANIMATION

NOUVEAUTÉS DE LA RENTRÉE 04
NADIA 08
SPORT DANS LE D.A. 10
ROMANCE ET SPORT 13
INTERVIEW 16
AKIRA 20
DRAGON BALL 34
ANNECY 91 38
SCIENCE DANS LE MANGA 40

DOSSIER : ROBOTECH 21
MACROSS 22
SOUTHERN CROSS ET MOSPEADA 30

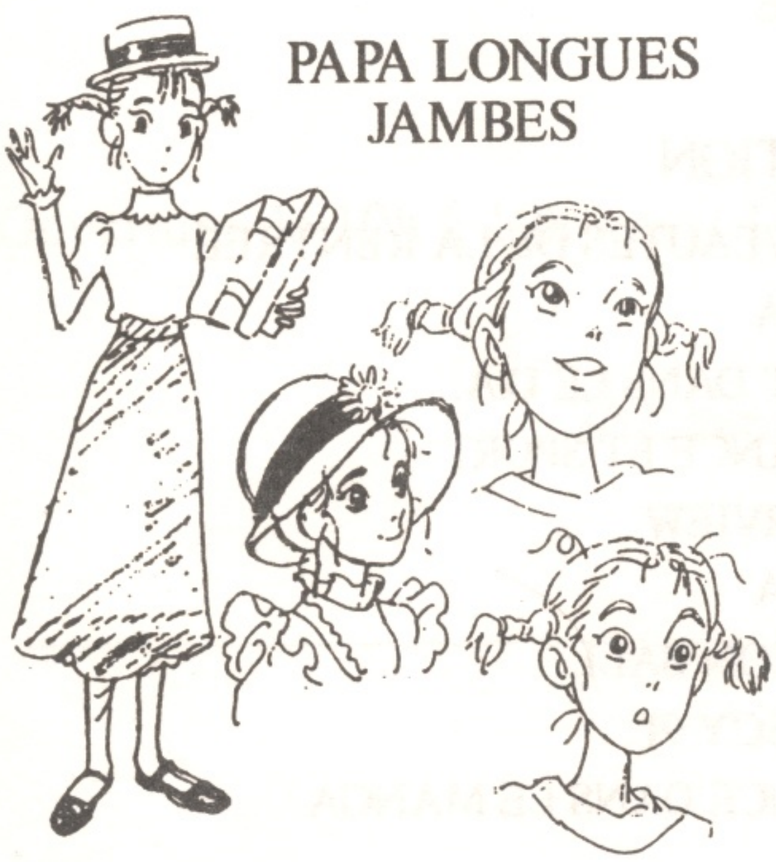
MARKETING ET DROIT DÉRIVÉS
JEUX : DRAGON BALL 44
JOUETS : VALKYRIES 45
JDR : BATTLETECH 46

LIRE, ECOUTER, VOIR
LES CD DE MAISON IKKOKU 48
CRITIQUES

NEWS ET BRÉVES 51

LES NOUVEAUTES DE LA RENTREE

Avant de vous parler des nouveautés de la rentrée, il est important de signaler que les grilles de programmations ne sont faites qu'une semaine avant la diffusion, car celles ci sont faites à partir de celles des autres chaines. Inutile de vous dire que la liste que je vais vous donner n'est pas exhaustive et qu'il est fort probable que certaines série changent de chaines en cours d'année ou disparaitront aussi vite qu'elles sont arrivées. Il est évident que la concurrence fait rage et comme toujours cést nous, pauvre téléspectateurs, qui allons en faire les frais.



PAPA LONGUES JAMBES

Nous allons donc faire un petit tour d'horizon du Paysage Audiovisuel Français chaine par chaine :

-LA UNE, CLUB DOROTHÉE;

Une rentrée sans grande nouveautées, celles ci ne devant apparaitre que dans le courant de l'année. citons cependant "PAPA LONGUE JAMBE",une orpheline qui tente de retrouver son bienfaiteur, seule réélle nouveautées série de la rentrée.

Actuellement sur les petits écrans "SHURATO", dignes successeurs des Chevaliers du zodiaques mais inspiré cette fois ci de la mythologie hindoue;

Prévu également "SONIC SOLDIERS BORGMAN"Anice FARM (AAaargh...voir illustration!) lutte aux cotés des soldats cybernétiques contre les forces du mal qui tentent d'envahir la terre (hou, que c'est original ça...);

"PETIT CHEF",

, une série sur la cuisine, devrait etre diffusé pendant les vacances de la toussaint;

"LAMUNE et 40"sur les traces d'ADRIEN le sauveur du monde,un jeune héros accompagné de ses jeunes camarades et d'un robot qui défie les vilains méchants.

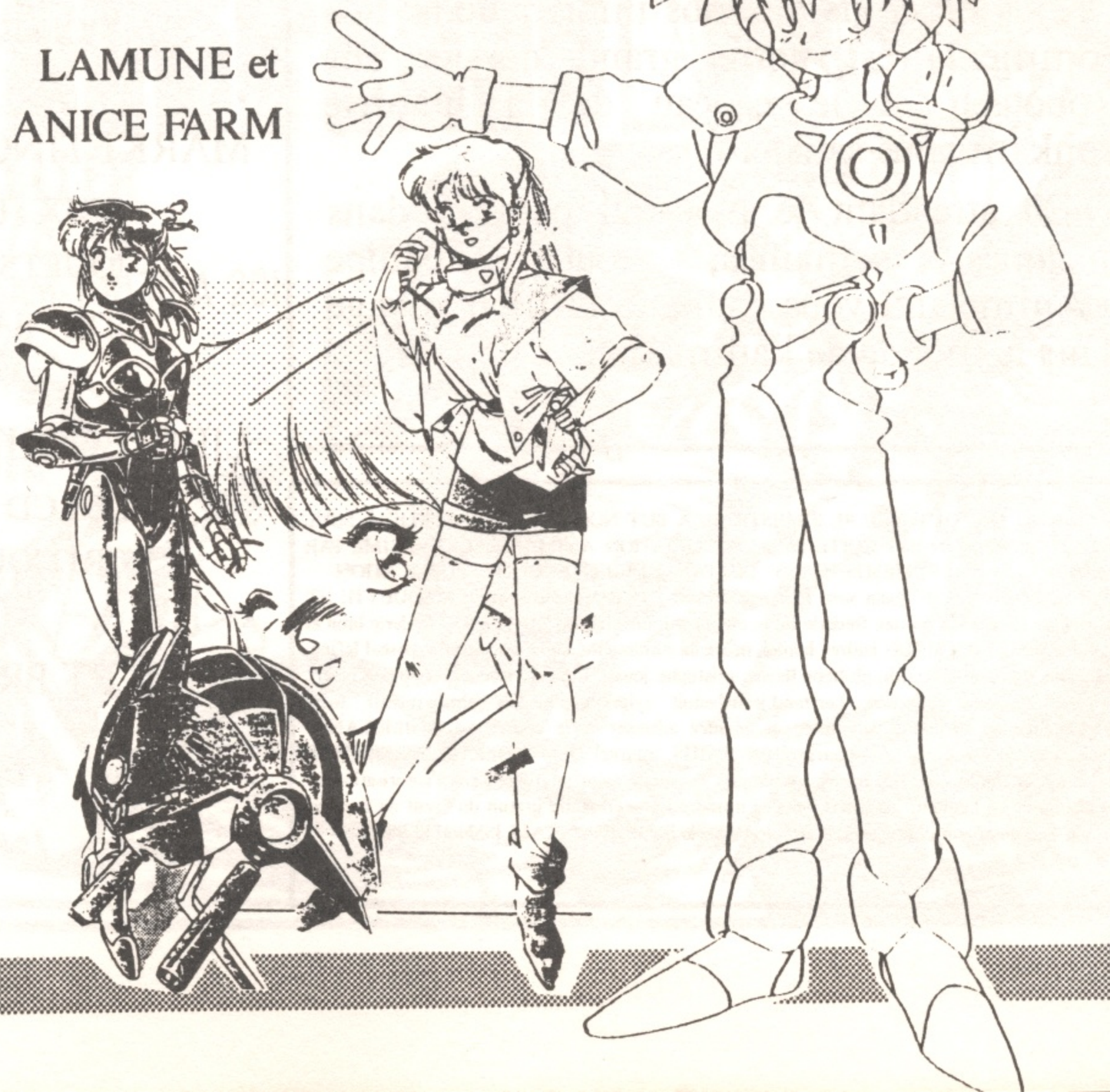
"COURS ANNIE COURS" une vieille série sur l'athlétisme et REPORTER BLUES, un DA Français (si! si!) déjà diffusé sur Canal +.

-A2; Toujours un aussi petit crénau horaire et les rediffusions de lánnée derniére qui continue de plus belle...

JEANNE ET SERGE, LE LIVRE DE LA JUNGLE et LES TORTUES NINJAS repassent à l'attaque une fois de plus.

L'animation française a encore fait des siennes en nous pondant "LA COMPET" un DA sur l'aérophagie...euh, non, sur le ski. Seul point positif: un mélange d'image de synthése et de cellulos. ça n'en reste pas moins trés laid...

-FR3; Nous présente cette année la nouvelle série de LUCKY LUKE créé par IDDH, et un DA Français trés sympas déjà diffusè



LAMUNE et ANICE FARM

sur CANAL + : SHARKY et GEORGE.

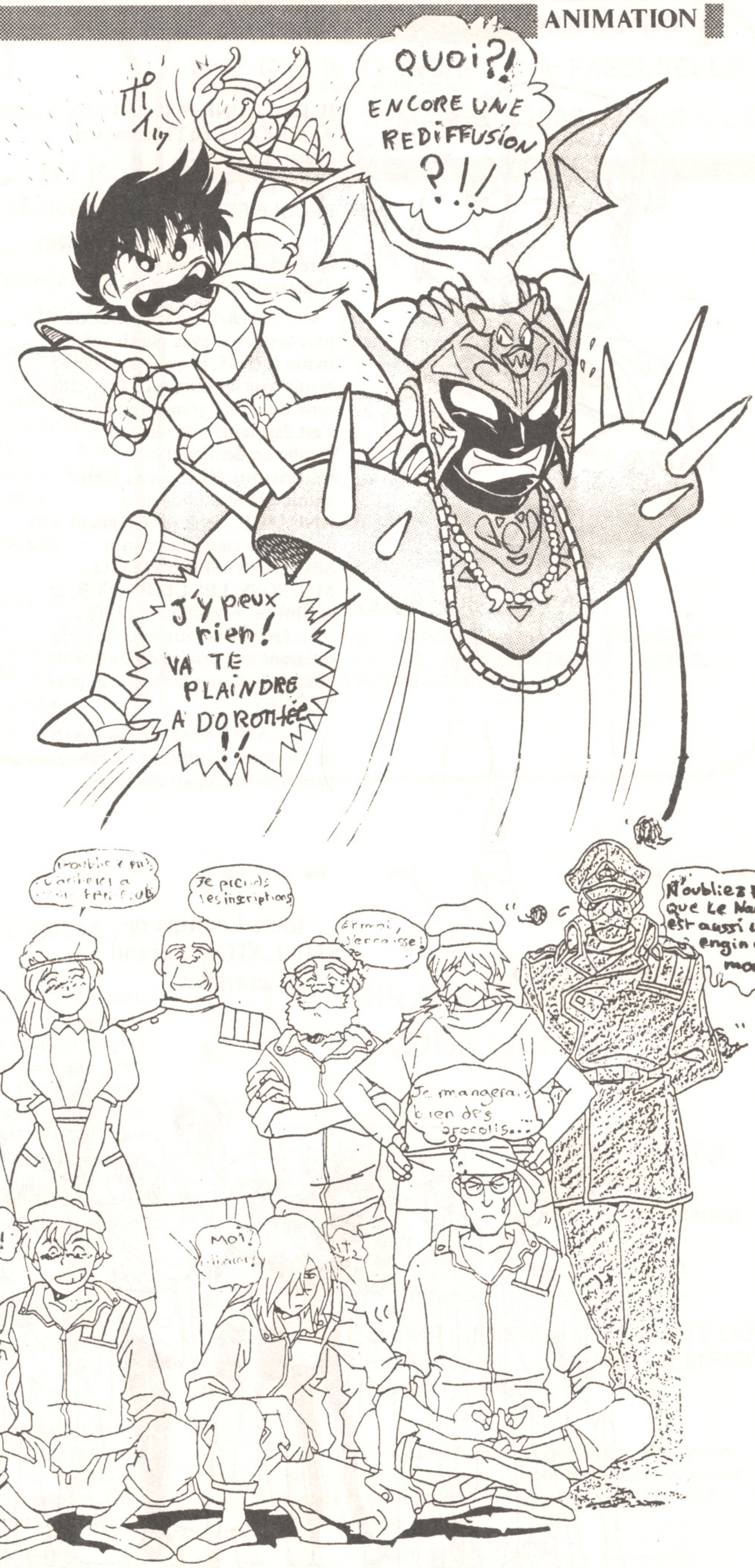
Mais surtout l'arrivée d'OSAMU TEZUKA!! et bien oui, avec PRINCE SAPHIR, l'histoire d'une jeune princesse que l'on prend pour un prince et qui combat BELZEBUTH.

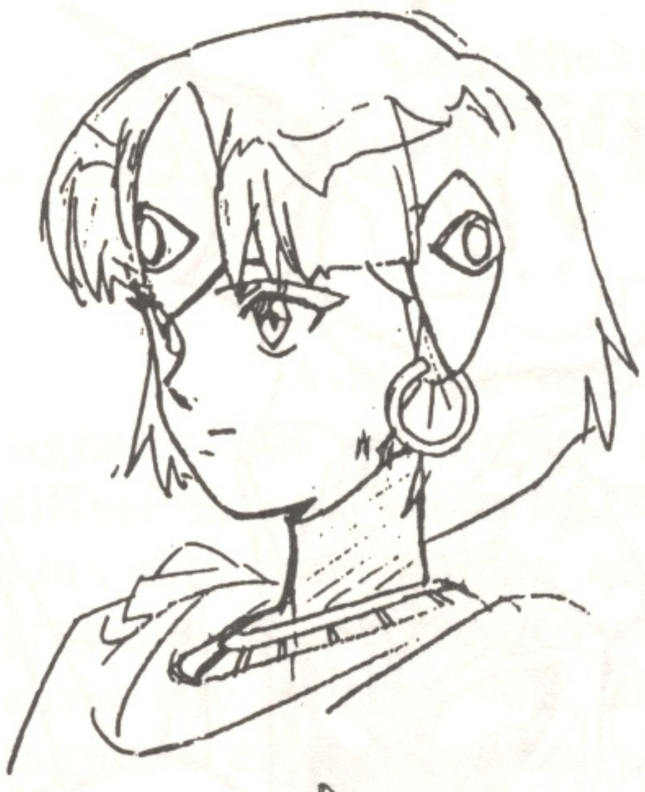
A noter l'arrivée de l'émission JEF dont une partie de son programme concerne l'animation en général: TELETOON,tout les mercredi et dimanche.

C+; CANAILLE PELUCHE et CABOU CADIN

continue les MOOMINS pour le mois d'Octobre,une famille de personnages hippopotamesques dans la vallée des... Moomins, suivi ensuite de CAPTAIN PLANET, une série écologique ou 5 adolescents du monde entier détiennent chacun un anneau possédant le pouvoir de controler les éléments, les réunir donne naissance au capitaine planet.

Diffusé en novembre également,





NADIA

EMPEREUR NÉO

IL ETAIT UNE FOIS LES AMERIQUES ou l'histoire fort courte des USA.

— LA CINQ; YOUPI LÉCOLE EST FINIE

Enfin quelques nouveautés aprés plusieurs mois d'interminables rediffusions:

NADIA que vous avez du tous découvrir avec plaisir soit le matin à 7H45, et que vous pouvez revoir tous les soirs à 17H20; cette série est d'une grande beauté et s'est déjà taillé une réputation d'enfer en détronant la célébrissime Nausicaa au 13éme animé grand prix du journal ANIMAGE. Cette série reprend des grands classiques comme SPACE CRUISER YAMATO, MACROSS, LES CITÉS D'OR, et le film de miyasaki: LAPUTA; mais bien évidemment cette série est avant tout inspiré du monde de 20000 lieux sous les mers de jules VERNES.

SAMOURAI PIZZA CATS ou l'histoire d'animaux robots parodiant la plupart des séries nipponnes dont évidemment les TORTUES NINJAS et les CHEVALIERS DU ZODIAQUES, notons que c'est une des rares séries ou un effort sur l'adaptation française et ou le délire des répliques ne trouve pas de bornes....;

et enfin le trés attendu TOUCH, théo ou la bate de la victoire, diffusé aprés plus de 2 ans de stockage.

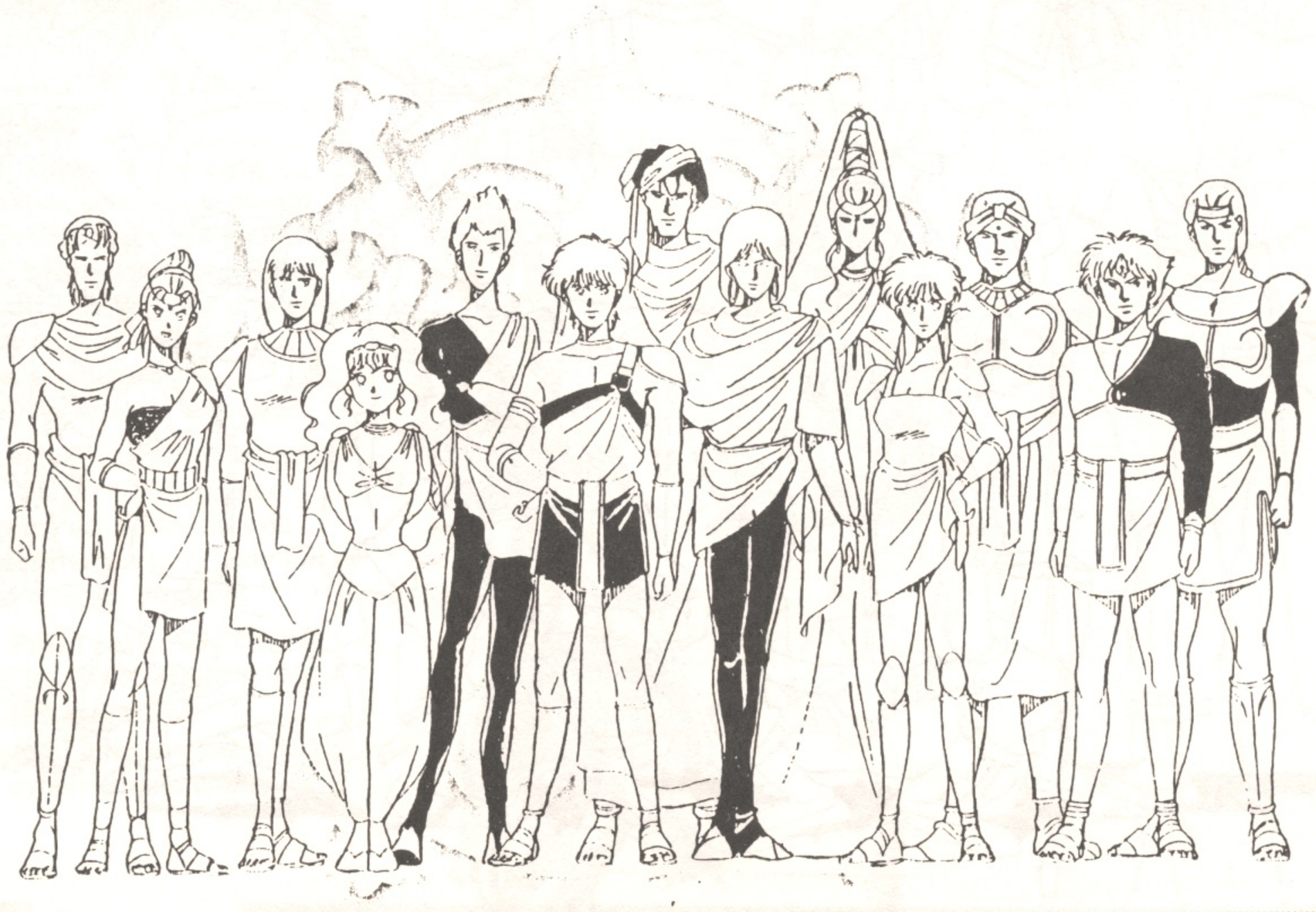
À venir : ERIKO une jeune chanteuse à succés que lón confondrait volontiers avec une magical girl.

Devront apparaitre également de nouvelles séries en coproduction tel que MICHEL VAILLANT, SPIROU et FANTASIO, LES COMPAGNONS BAGNARDS.....

En conclusion je dirai que la rentrée va se retrouver élargi sur toute l'année et que nous devrons nous armer de patience pour voir des séries tantot censurées, tantot mal diffusées, aux changements d'horaires qui surprennent tout le monde sauf les professionnels et des déprogrammations de derniére minute. Si vous ne pouvez attendre, partez vite au japon!!!

ALBAN

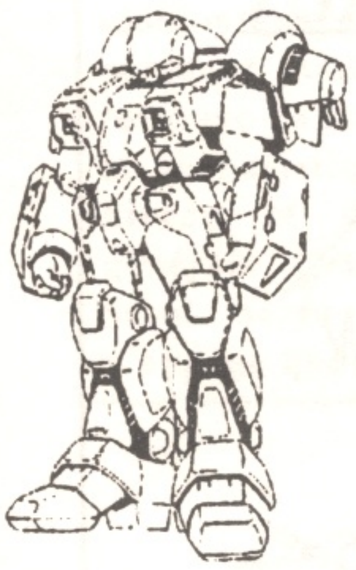
toute l'équipe de SHULATO au grand complet



SANKYO

Importateur, grossiste Vous propose par ANIMARTE

-Cyclone transformable 1/12 → 140 F
(MOSPEADA 3e gênêration Robotech)
-Invid Armored Scout 1/48 → 180 F
(MOSPEADA 3e gênêration Robotech)
-MINMAY version film → 160 F
(MACROSS 1ère gênêration Robotech)



Cette offre est valable à partir du mois de janvier 92, il sàgit là d ùne commande de rêédition. Pour tout renseignement adressez votre courrier à Animeland / ANIMARTE 15 rue de Phalsbourg 75017 PARIS

SANKYO : 11 Avenue Marius Frany 92210 SAINT CLOUD
Tel : 49-11-17-85
Fax : 49-11-10-94
Têlex : 63-25-11

G E G E le CHINOIS - LA PASSERELLE
MARSEIL CAFE - L'OMBRE DE SAINO - VOYAGE POUR TOUS
26 rue des 3 MAGES 13006 MARSEILLE
14h30-19h : 91 42 26 07

MANGA & COMICS

ACHAT - VENTE

MANGA, COMICS, BD, K7, C.D., VINYL

POUR TOUTE REPONSE À VOTRE COURRIER, VEUILLEZ JOINDRE UNÈ ENVELOPPE TIMBRÉE, LIBÉLLÉE À VOTRE ADRESSE.

LA CENTRALE D'ACHAT ANIMARTE

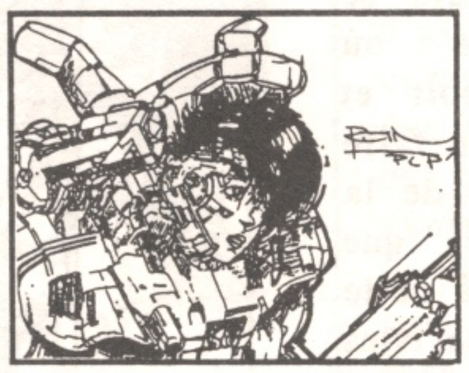
Suite à une information paru dans un hebdomadaire nous avons reçu quantité de lettres nous demandant un catalogue de produits dérivés de dessins animés. Il se trouve effectivement que nous venons d'ouvrir une centrale d'achat. Elle peut vous proposer des "animé- goods" (shitajiki, critérium, mouchoir, K7 labels, CD etc.)mais s'il est vrai que nous pouvons fournir des jouets ou des maquettes c'est en quantité limité . Selon la loi 1901 qui nous régit toute activité d'ordre commerciale n'est possible qu'au sein de notre association, c'est à dire avec nos adhérents et dans le cadre de notre action.

Pour adhérer, envoyez votre demande d'inscription et votre cotisation de 50 Francs à ANIMELAND-ANIMARTE, 15 rue de phalsbourg 75017 PARIS sans oublier une enveloppe timbrée pour la réponse.

N'oubliez pas qu'il s'agit là d'une association, un club de fans, qui vous propose ses services pour vous aider à satisfaire au mieux vos exigences. L'animation est pour nous une passion, Nous n'avons donc pas de boutiques ni de réseau professionnel.

TOUTE L'EQUIPE D'ANIMELAND/ANIMARTE

LA LIBRAIRIE TONKAM VOUS OFFRE



au 29, RUE KELLER
75011 PARIS

sur simple présentation du présent n 3 d'ANIME LAND :

LA BD D'ISHIMORI, "LE VENT DU NORD EST COMME LE HENNISSEMENT D'UN CHEVAL NOIR"

Pour les habitants de la province ou ceux qui ne peuvent se rendre sur place : découpez et joignez ce coupon avec 14 Francs pour la participation aux frais d'envois à ládresse indiquè ci-dessus.

NOM et PRENOM :.....

ADRESSE COMPLETE :.....

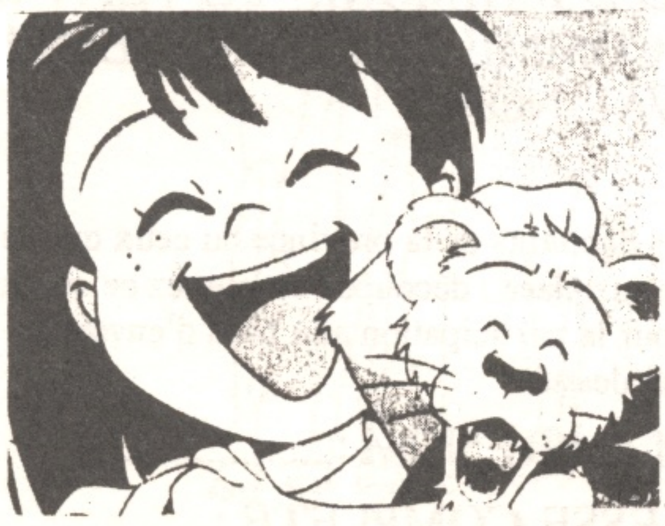
FUSHIGI NO UMI NO NADIA :
the secret of blue water

1889, les grandes puissances s'affrontent pour s'imposer sur les mers de l'Océan Atlantique, alors que ces régions maritimes sont le théâtre d'évènements inexplicables. Des navires sont coulés mystérieusement. Tout le monde cherche à identifier le coupable mais la mer garde son secret...

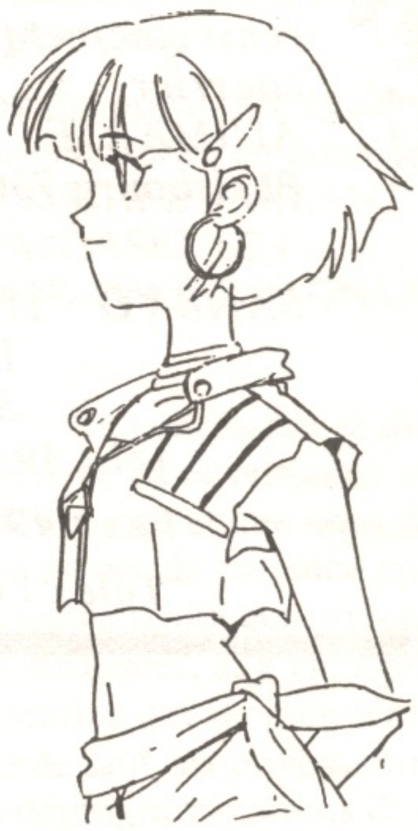
En cette fin de XIXème siècle, l'Europe brille par son développement dans le domaine scientifique. Tout le monde croit encore aux possibilités infinies et prometteuses de la science, sans se douter du mal qu'elle provoquera dans les années à venir. On passe de l'attelage à la locomotive, du ballon au dirigeable, de la lampe à huile à l'ampoule électrique... et, ce, à une vitesse incroyable. La vie quotidienne des Européens se transforme à vue d'oeil avec la mécanisation et l'apparition des industries qui nous sont aujourd'hui vitales, l'automobile et les télécommunications. C'est cette tranche de l'histoire que l'on nomme la "Belle Epoque".

1889, c'est aussi l'année symbolique qui illustre l'apogée de la science avec la présentation de l'exposition universelle à Paris. Mais également la période où l'on assiste à la multiplication des guerres d'invasion qui provoquent la naissance d'un nouvel ordre mondial au centre duquel se situe l'Europe.

Les aventures de Nadia se situent dans un monde où cohabitent difficilement espoir et désespoir. Il est idéal pour en faire la toile de fond de l'épopée de la jeune fille. Les possibilités que laissait entrevoir la science à cette époque permettent aux scénaristes de mettre en scène des engins plus extravagants les uns que les autres.



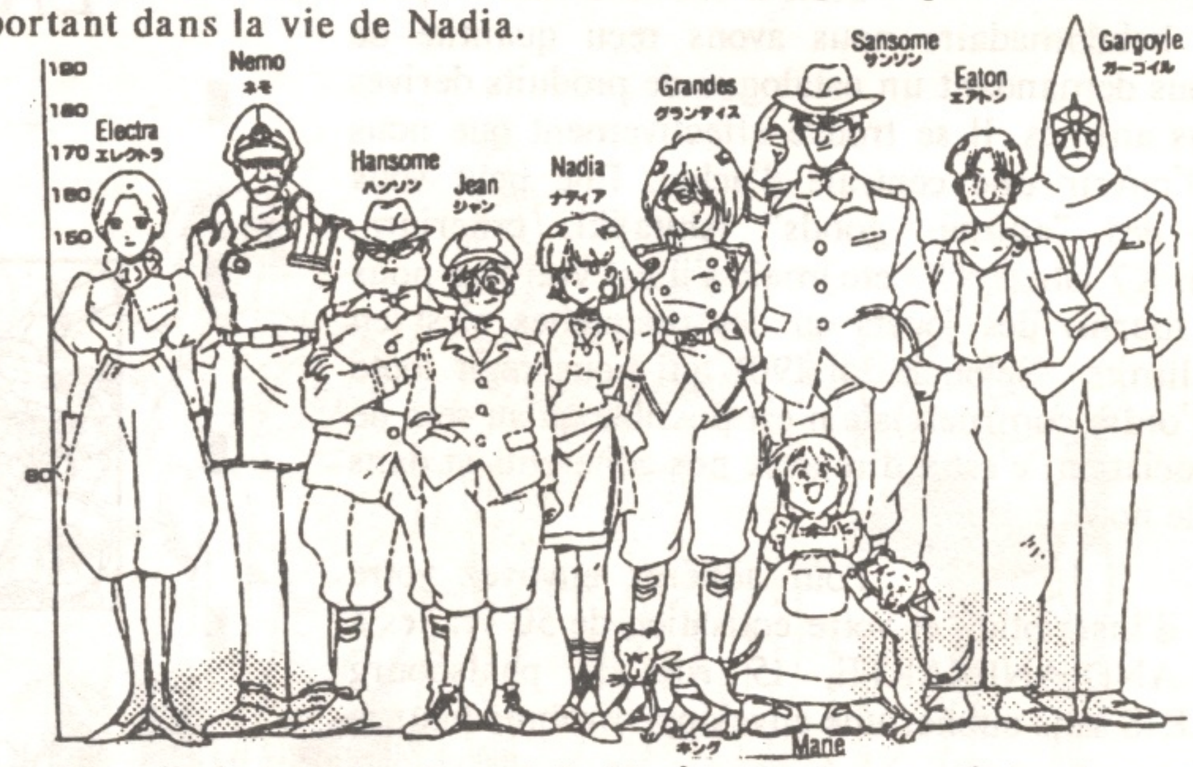
LES PERSONNAGES PRINCIPAUX



Nadia : Dompteuse de lion dans un cirque ambulant, c'est une jeune orpheline à la peau mate et aux yeux bleus scintillants. Charmante et plutôt misanthrope, elle est peu sociable et reste toujours sur la défensive. Son caractère ne semble être que le reflet de son enfance difficile; mais son amour pour les animaux est sans égal.

Jean : Agé de 14 ans, comme Nadia, est un garçon en parfait accord avec son époque, sociable et ouvert. Inventeur en herbe et passionné de tout ce qui est machine, Jean affiche une confiance sans retenue vis-à-vis de la science; ajoutez à celà un désinteressement total pour tout le reste si ce n'est, peut-être, à l'amour que lui inspire sa nouvelle amie, Nadia.

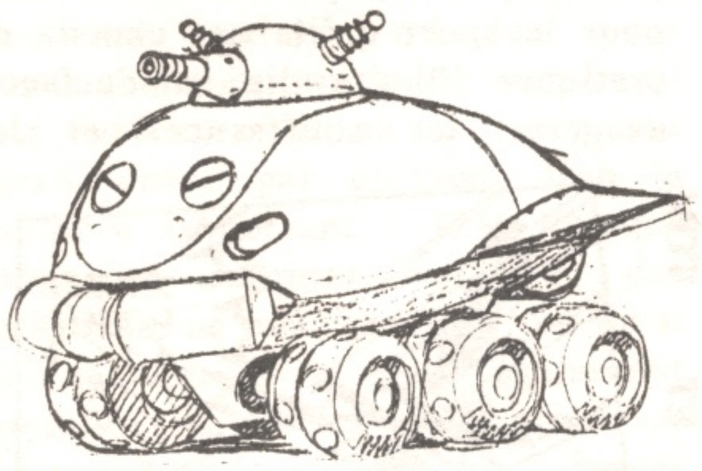
Capitaine Nemo : Commandant du sous-marin le "Nautilus", c'est un personnage énigmatique qui n'en joue pas moins un rôle important dans la vie de Nadia.



Le trio infernal : Sans lui, il n'y aurait pas d'histoire. Il est à l'origine de toutes les mésaventures de Nadia et de Jean, ce qui donne un ton comique, parfois, à la série. Il est constitué d'une femme (le chef) et de deux hommes qui se prétendent esthètes sans pour autant y parvenir.

FICHE TECHNIQUE :

Nadia est un dessin animé de 39 épisodes à l'origine, diffusé au Japon jusqu'en mars 91. Mis en scène par Hideaki ANNO et Toshio OKADA (P.D.G. du studio GAINAX), le scénario a été pris en charge par la chaîne N.H.K. Cette dernière a financé en partie ce projet pour le diffuser, ce qui donne à la série un ton idéologique et surtout éducatif, excluant tout vulgarité. Celà se retrouve dans la qualité graphique et scénaristique qui sont de bon niveau et dont la conception générale change des médiocres Saint Seiya and Co (cet avis n'engage que moi).



LA CATHERINE (LE GLATANK)

L'HISTOIRE :

Trois malfaiteurs sont à la poursuite d'une jeune fille en possession d'un collier qui semble dissimuler un grand secret : le collier "Blue Water". Lors des premiers épisodes, on assiste à d'incessantes poursuites entre Nadia, jeune orpheline, et un trio plus burlesque que malfaisant. Mais, au fil du récit, l'action se développe sur une plus grande échelle, celle de la planète entière. Dans ce nouveau contexte, Nadia et Jean, un jeune mécanicien acharné dont elle a fait connaissance au cours de sa fuite, vont être impliqués dans une aventure qui risque de bouleverser le monde entier... Les vaisseaux coulés sont les victimes d'un sous-marin et non d'un monstre, comme le laissait croire la rumeur. Nadia va faire la connaissance du capitaine Nemo et de son assistante

ELECTRA

Electra, à bord du "Nautilus", sous-marin destiné à chasser le monstre ou monstre déguisé en sous-marin? Au cours de ses aventures, Nadia pourra toujours compter sur l'aide du "Nautilus". Elle apprend que le trio infernal la poursuit pour s'emparer de son collier et toucher une prime offerte par un personnage qui va devenir son ennemi juré. Le collier est à l'origine de toutes les aventures que va connaître Nadia mais aussi la seule trace qui va lui permettre de découvrir ses origines, ses parents, son lieu de naissance...

François JACQUES

"Science sans conscience n'est que ruine de l'âme" :

On s'en serait douté, le contexte dans lequel Nadia évolue est inspiré notamment de l'oeuvre de Jules Verne "20 000 lieues sous les mers". Jules Verne fut l'un des rares visionnaires de cette époque à pressentir les dangers qu'impliqueraient les inventions sans méfiance des scientifiques. Il accusait les grandes puissances de s'affronter dans des guerres inutiles et entrevoyait même les méfaits qu'apportait la science dans l'invention d'armes de plus en plus meurtrières. Il s'opposait en celà à la majorité des gens qui élevaient la science sur un piédestal et sur lequel ils reposaient tous leurs espoirs et rêves les plus fous, en tentant de créer les premiers avions, notamment, symboles de Liberté. Fushigi no Umi no Nadia n'a gardé que le côté optimiste des oeuvres de Jules Verne, négligeant tous les aspects négatifs qu'elles soulevaient. En prenant cette époque comme arrière plan, les scénaristes s'engagent sur la voie d'un futur parallèle dans notre passé, ce qui donne lieu à l'apparition de machines irréalistes, même actuellement prétextant qu'elles sont le reflet des espoirs scientifiques de cette période. Au lieu d'utiliser la Science-fiction comme support (représentation des machines comme le fruit des innovations et techniques à venir), les engins sont décrits comme la réalisation de projets sortis de l'imagination d'un savant "fou" du passé. Le but dans Nadia n'est pas de reporter le rêve dans les possibilités que nous offre l'avenir mais de pouvoir porter un esprit critique sur les idées qu'un homme de cette époque pouvait se faire du futur proche, de la même façon que nous lisons les oeuvres de Jules Verne.

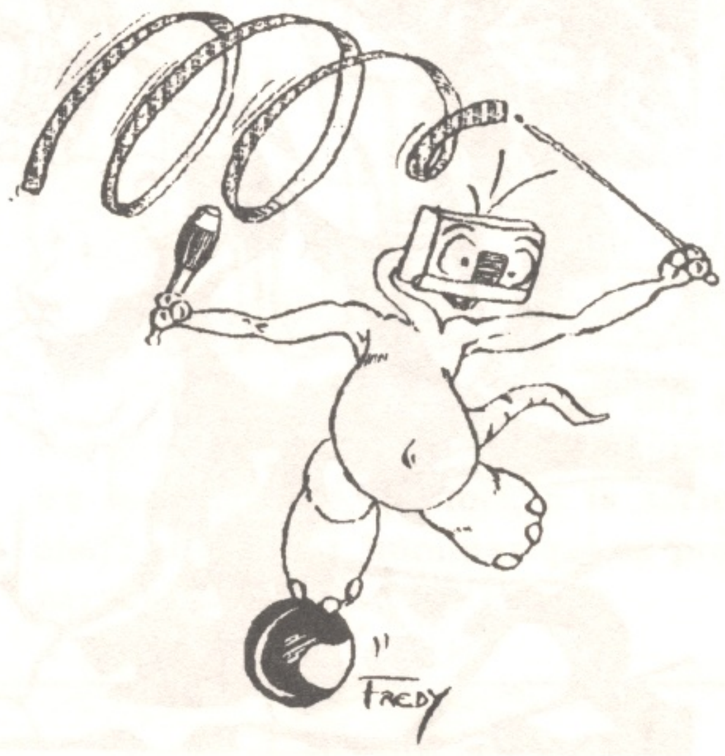
SPORT DANS LE DESSIN ANIME

L'avantage des séries d'animation est sans aucun doute d'exploiter quasiment tous les sujets possibles et inimaginables : amour, horreur, érotisme... Parmi les différents thèmes existants, l'un des plus exploité est sans aucun doute le sport. En effet, on a pu recenser une vingtaine de séries se rapportant à ce sujet. C'est enorme! C'est également grâce aux dessins animés sur le sport que beaucoup d'adultes, jusque là hostiles à cette forme de communication, ont pris conscience de l'influence et de l'impact véhiculés par les anime nippons.

JEANNE ET SERGE

C'est après des séries de qualité médiocre, telle SPORT BILLY, qui s'interressait à tous les sports, sans s'attacher à aucun en particulier (et qui n'utilisait ce créneau que pour planter le décor d'épisodes n'ayant, en fin de compte, qu'un rapport lointain avec le sport en question), qu'est arrivée, en 1984, la première série à succès : JEANNE ET SERGE (ATTACKER YOU!). C'est en effet grâce à Jeanne et au volley-ball que nous avons pu noter l'influence des anime sur les téléspectateurs. Bien que la qualité d'animation et des dessins soient variables d'un épisode à l'autre, cette série a su creuser son filon : les nombreuses inscriptions dans les différents clubs de volley dans le monde entier en sont la preuve, tant et si bien que la série a dû être interdite de rediffusion au Japon, pour pouvoir "digérer" les nouvelles recrues! D'autres séries, s'attaquant au même sujet, avaient précédé "Attacker You!" ; aucune d'elle n'a cependant réussi à égaler le succès de Jeanne.

Au Japon, presque tous les sports ont été traités : le base-ball (avec, entre autre, toutes les séries de Mitsuru Adachi), le football (OLIVE ET TOM/CAPTAIN TSUBASA, BUT POUR RUDY/ GANBARE KICKAERS), le golf (ASHITA TENKI NI NAARE), la gymnastique (CYNTHIA OU LE RYTHME DE LA VIE/ HIKARI NO DENSETSU), le sport automobile (tout récemment CYBER FORMULA) et bien d'autres encore... Parmi ce déferlement divers et varié, on retrouve comme sports dominants le base-ball (sport national au Japon) et ce qu'on pourrait qualifier de "sports mécaniques". En France, ces deux sujets n'ont pas encore confirmé leur percée : le base-ball a fait une courte apparition dans UNE VIE NOUVELLE (HI ATARI RYOKO) : quant au sport mécanique, ils n'ont remporté qu'un succès moindre, les chaines n'ayant diffusé que des dessins animés anciens (A PLEIN GAZ/ FUTARI TAKA, GRAND PRIX), alors qu'il existe beaucoup d'autres séries qui semblent prometteuses, tant au niveau du scénario que de la qualité de l'animation ("F", par exemple).



D'une façon générale, ces histoires relatent les exploits de jeunes sportifs, ayant un talent inné pour le sport qu'ils ont choisis de pratiquer. Elles soulignent de façon exagérée les souffrances et les

privations qu'il faut subir pour atteindre le but fixé : devenir champion! Violence physique et morale des entraineurs sur leurs jeunes élèves, sous prétexte de les amener à donner le meilleur d'eux-mêmes, rivalités, jalousies, et pour corser le tout, une histoire d'amour qui s'esquisse en toile de fond et qui bien souvent ne voit pas le jour, sont les ingrédients de base d'un animé sportif. Bien entendu, chaque série possède sa variante personnelle, mais ça, c'est une autre histoire...

L'avantage, comme l'inconvénient de ce style de séries, c'est que, pris par un épisode, on ne peut s'empêcher de voir les suivants : ainsi il suffit de n'avoir vu qu'un seul épisode de CAPTAIN

TSUBASA pour être pris dans un engrenage et, en fin de compte, pour suivre toute la série, poussé par l'envie de connaitre le dénouement d'au moins une partie : en effet la majeure partie d'un épisode n'est qu'un résumé du précédent, et nos héros mettant en moyenne quinze minutes pour parcourir une moitié de terrain, il est évident qu'il ne se passe pas grand-chose par épisode, d'où le nombre important : 128! Puisque nous en sommes au stade des critiques, ne nous arrêtons pas en si bonne voie ; on peut également souligner les prouesses exceptionnelles de nos jeunes prodiges : Jeanne Hazuki saute à plus de trois metres cinquante, alors que les cubains pourtant fort réputés, ne dépassent pas le metre 35! Olivier Atton est capable de marquer un but depuis le bout opposé du terrain, et Cynthia vole dans les airs au moins cinq minutes!

Malgré toutes ces petites incohérences, toutes ces oeuvres atteignent leur but dans la mesure où elles donnent envie de pratiquer les sports en question, et parce qu'en outre, elles véhiculent des valeurs morales indéniables, tout comme des attitudes à adopter, non seulement dans les rencontres sportives, mais aussi dans la vie de tous les jours ; l'amitié, la loyauté, sont les principales valeurs à respecter, ainsi que le dépassement de soi, car dans la vie, et surtout au Japon, il faut aller toujours plus loin!

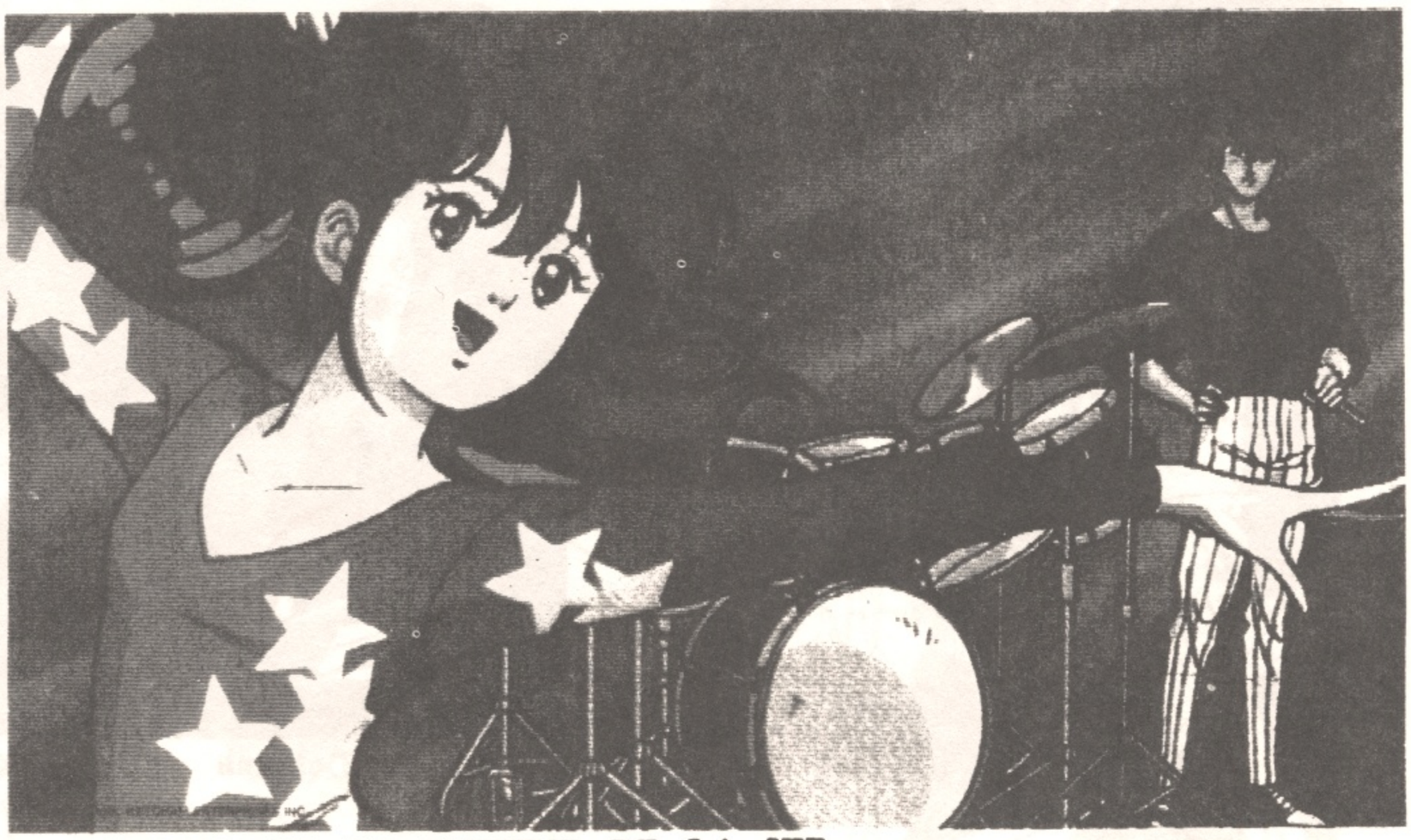
AUDREY LANDEL

CYNTHIA OU LE RYTHME DE LA VIE

Parmi les séries d'animation parlant de sport, il en existe une particulièrement marquante, dans la mesure où elle s'attaque à un sport peu connu et, en outre, parce qu'au niveau des dessins et de l'animation, c'est une des meilleures : HIKARI NO DENSETSU (LA LEGENDE D'HIKARI/CYNTHIA OU LE RYTHME DE LA VIE). Cette série a conquis bon nombre de téléspectateurs européens, aussi bien féminins que masculins (ce qui, je dois bien l'avouer, m'a beaucoup surpris).

Le scénario original de ce "court" métrage nippon est l'oeuvre de IZUMI ASO, une jeune femme ayant pratiqué la G.R.S. (gymnastique rythmique et sportive) avant de se consacrer aux manga. C'est dans SHOONEN SUNDAY, un magazine réservé aux jeunes filles, que sont apparues les premières planches de Cynthia. On reconnait dans le manga les traits familiers des personnages de la série télé, sans pour autant pouvoir affirmer que les protagonistes soient très ressemblants. Si au niveau graphique les différences sont minimes, le scénario, quant à lui, a connu d'importantes modifications. La cause en est simple : lorsque la TATSUNOKO PRODUCTION décida d'adapter Hikari no densetsu en série TV, Izumi Aso n'avait publié que cinq manga sur les 18 composant la collection intégrale. Si la Tatsunoko a fait ce choix, c'est car cette série d'animation n'a été créée que dans le seul but de promouvoir la G.R.S. dans le cadre des J.O. de Séoul, la série devant être diffusée en totalité avant leur ouverture. C'est ce qui explique aussi le peu d'épisodes, au nombre de 19.

HIKARI KAMIJO (Cynthia Duval) est une jeune fille de 14 ans qui possède un talent inné pour la G.R.S. Elle suit des cours dans une école possédant une section sport-études gym, comme il en existe tant au Japon, pays fasciné par ce sport. A l'époque où la série TV débute, Hikari est en deuxième



CYNTHIA OU LE RYTHME DE LA VIE

année. Les deux grandes gymnastes de l'école sont alors HAZUKI SHINA (Deborah Steller) et MEGUMI MITA (Rita). Rapidement Cynthia se démarque par sa remarquable aisance et Rita s'efface peu à peu. La rivalité sportive se trouve donc concentrée entre Deborah et Cynthia. Les deux filles sont non seulement rivales sur le plan sportif, mais également sur le plan amoureux : en effet, le sympathique TAKAHASHI OOISHI (Willy Corbier) et le séduisant MAO NATSUKAWA (Frédéric) sont les représentants du sempiternel conflit amoureux. Il était à prévoir que Cynthia, étant l'héroine, obtiendrait l'amour de celui qu'elle aime (Willy). On peut tout de même regretter que sur les quatre principaux personnages, seuls deux connaissent un happy-end amoureux.

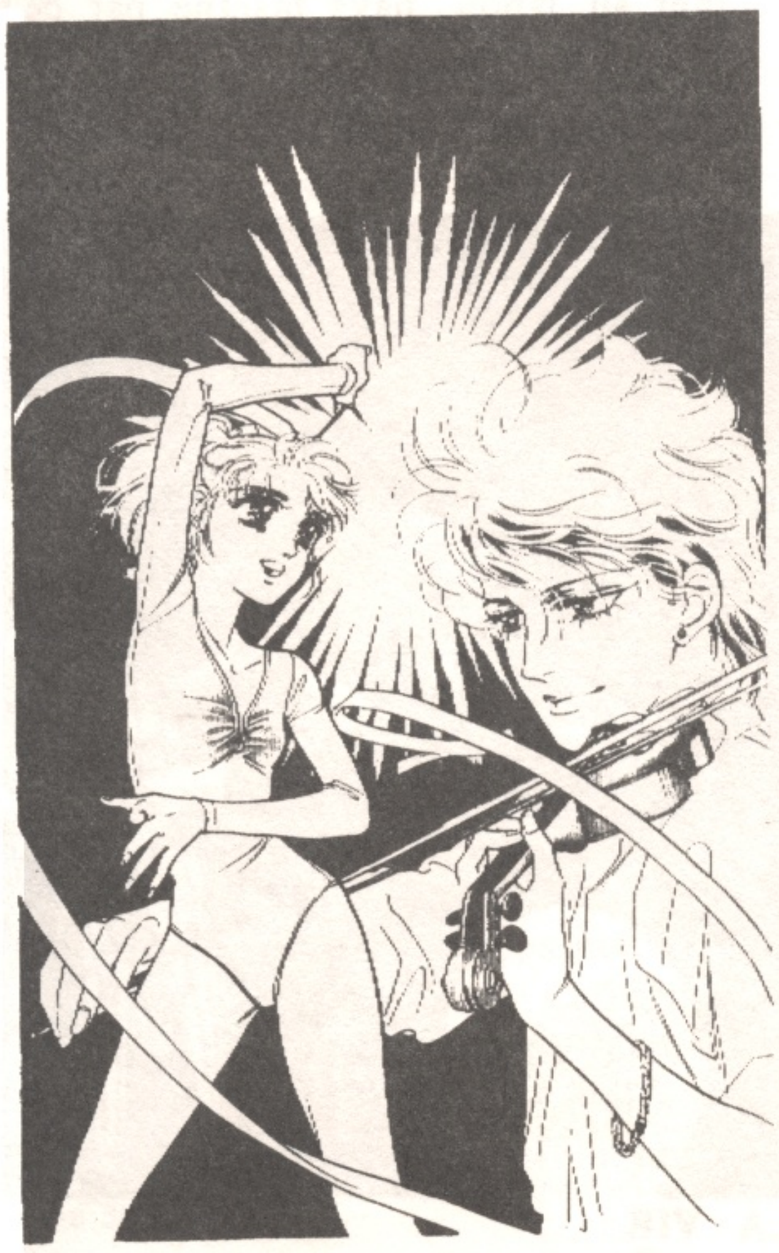
Dans le manga, la base du scénario est identique. Cynthia et Deborah suivent des cours dans la même école et sont toutes deux d'excellentes gymnastes. Cependant, alors que dans la série télé c'est Deborah qui symbolise la rivale sportive, dans le manga, celle-ci est évincée au profit de ELENA GUORCHEVA (Digliana Guorguiva), la grande championne bulgare. Sur le plan affectif, le manga diffère là encore de la série télé : Cynthia est amoureuse de Willy et est, en retour, aimée de lui. Cependant, arrivent bientôt deux autres personnages : Frédéric, qui compose les musiques des enchainements de la jeune gymnaste et qui, peu à peu, tombe amoureux d'elle, ainsi que l'entraineur de l'équipe nationale japonaise qui, dans la B.D., est un superbe jeune homme.

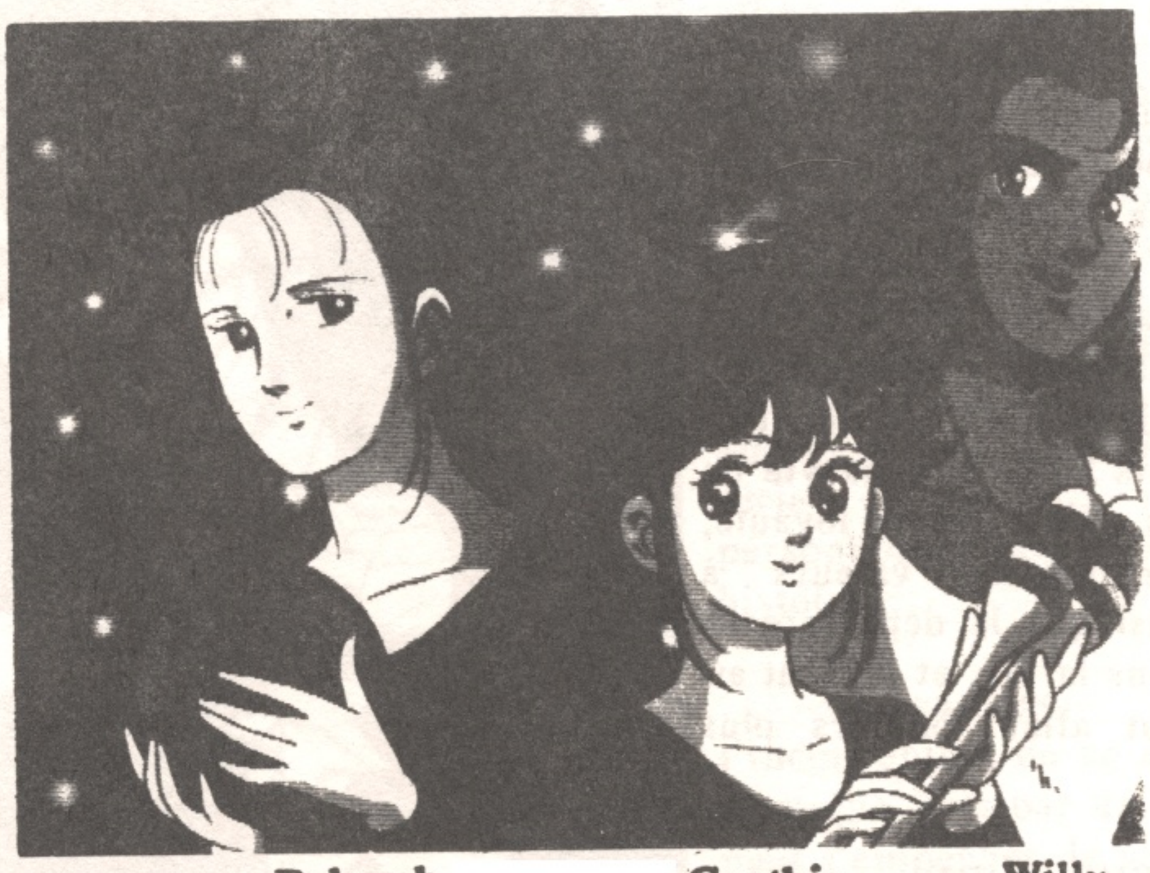
Si la version écrite d'Hikari no densetsu n'a pas connu un succès retentissant, la série animée, elle, a su conquérir un assez large public. Le personnel employé pour cette série a subi maintes péripéties avant d'en arriver à ce résultat : ils ont tous participé à un stage de G.R.S. dans une école spécialisée... La plupart étant des hommes, je vous laisse imaginer le résultat! De plus, pour réaliser cette série, il a fallu tout d'abord composer la musique, puis l'adapter aux mouvements des gymnastes, ce qui n'était pas évident. En outre, Cynthia est dans les deux scénari (manga et série télé) particulièrement douée au ruban. Les animateurs ont eu beaucoup de mal à rendre "humains" les mouvements de la jeune fille, sans pour autant parvenir au résultat escompté, car ils se sont rendus compe d'une inversion du cello : en effet, le ruban tourne à l'envers! Parmi les différents character design, notons la présence de MICHITAKA KIKUCHI, qui a crée le personnage de Cynthia. Il a en outre entièrement dessiné le plus beau des épisodes de la série, le numéro 15, qui porte en France le titre suivant : "Le face à face".

Le dernier point important dont il faut parler, c'est la musique. En effet, la série possède l'une des BGM les plus variées : musiques entrainantes, mélancoliques, classiques, on en trouve pour tous les gouts. En France, les chansons des MISTER D (le groupe de rock de Frédéric) sont interprétées par JEAN- CLAUDE CORBEL qui, soit dit en passant, chante bien mieux que le chanteur japonais. On peut, une fois n'est pas coutume, féliciter les responsables de l'agréable adaptation française. Même au niveau des prénoms, les choix effectués sont tout à fait acceptables. De toute manière, les prénoms originaux n'auraient sans doute pas convenus en France.

Audrey LANDEL, avec la collaboration de Keiko KATSUMURA.

JEANNE et SERGE :KNACK ;OLIVE et TOM :TSUSHIDA ;but pour RUDY ;STUDIO PIERROT ;CYNTHIA :TATSUNOKO PROD. ;F :KITTY FILM





Deborah Cynthia Willy

ROMANCE ET SPORT

Parmi les plus grands succès de MITSURU ADACHI, seuls trois mangas ont été adaptés pour la télévision : il s'agit de Miyuki, Touch et Hi atari ryoko. Chronologiquement, c'est MIYUKI (Tom et Magali) qui, en 1983, entame la trilogie. Basée sur les douze volumes de la B.D, cette série ne compte que 37 épisodes, et a été

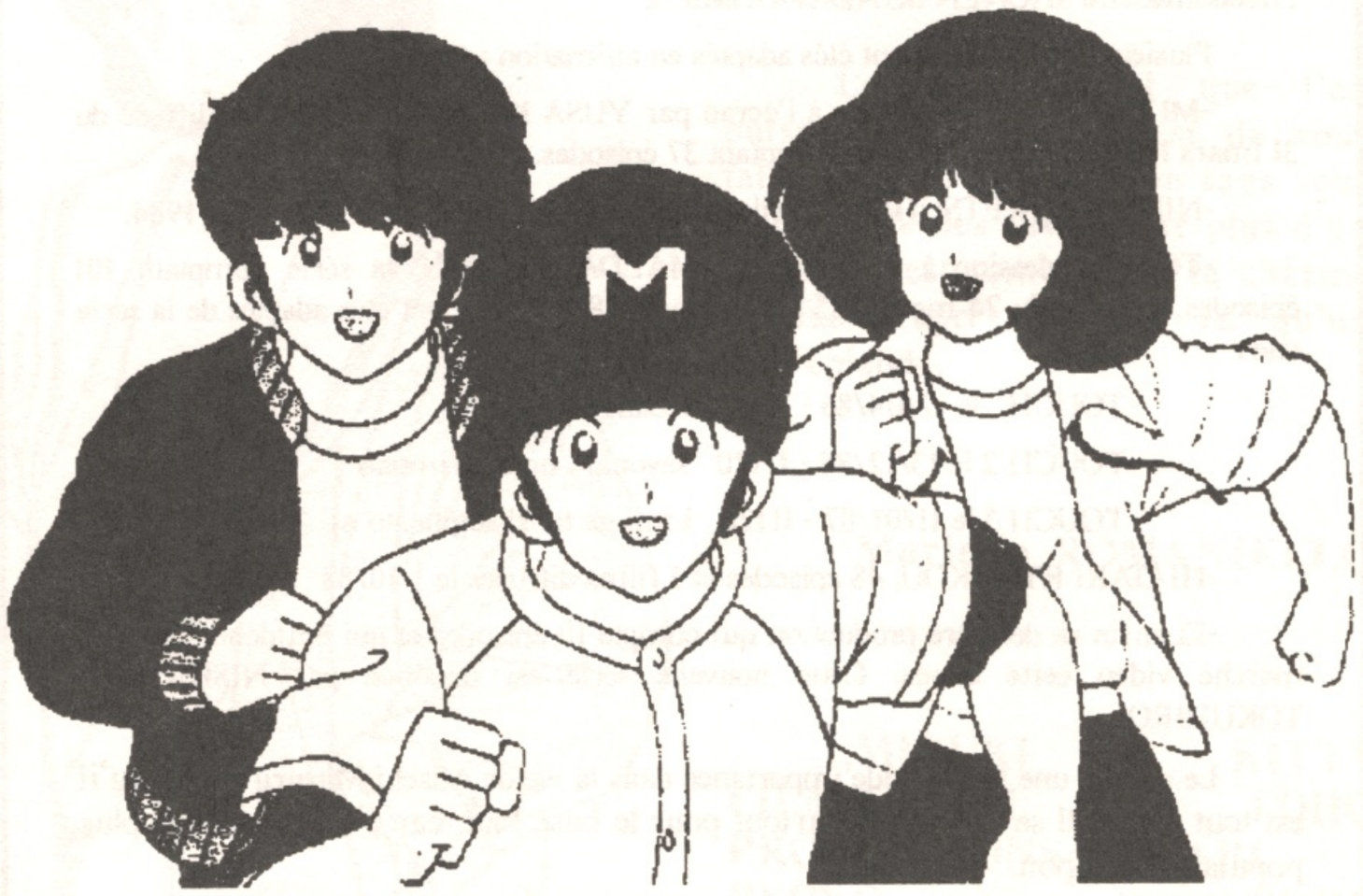
TOUCH

diffusée en deux parties. La série a obtenu un succès moindre, même si l'histoire a de quoi plaire. MASATO WAKAMATSU (Tom) tente de faire la connaissance d'une jeune fille de sa classe, MIYUKI (Magali), dont il est amoureux. Il devient peu à peu son ami mais, très souvent malchanceux (on pourrait le comparer à Godai dans Maison Ikkoku), il n'arrive jamais à ses fins, bien que pour Miyuki ce sentiment soit réciproque. Lors d'un séjour au bord de la mer, il rencontre une autre jeune fille, dont le prénom est aussi MIYUKI (Elisa, en France), et pour laquelle il éprouve une attirance immédiate. Quel cruel dilemne pour ce jeune garçon, partagé entre l'amour de deux charmantes demoiselles ! Duel d'autant plus cruel que la deuxième Miyuki est sa soeur, qu'il n'a pas vu depuis des années... L'intérêt de la série gravite autour de cette étrange relation entre le frère et la soeur, faite d'amour et de fraternité, et où Masato a bien du mal à oublier que, avant même de connaitre la véritable identité de Miyuki, il était amoureux d'elle. Mais rassurez-vous la morale est sauve, puisqu'ils ne sont frères et soeurs que par alliance (en effet, la mère de Miyuki a épousé en secondes noces le père de Masato déjà veuf lui-aussi).

Toujours chronologiquement, TOUCH (Théo ou la batte de la victoire) est le deuxième manga, en 1985, a être adapté en dessin animé. Le succès énorme de la B.D. (26 volumes) explique celui de la série, qui compte 101 épisodes ! KAZUYA UESUGI (KIM) et son frère TATSUYA (THÉO) sont jumeaux. Depuis toujours, ils ont été élevés avec leur jolie voisine, MINAMI ASAKURA (Debbie), car leurs parents respectifs sont très liés. Par ailleurs, ces derniers espèrent un

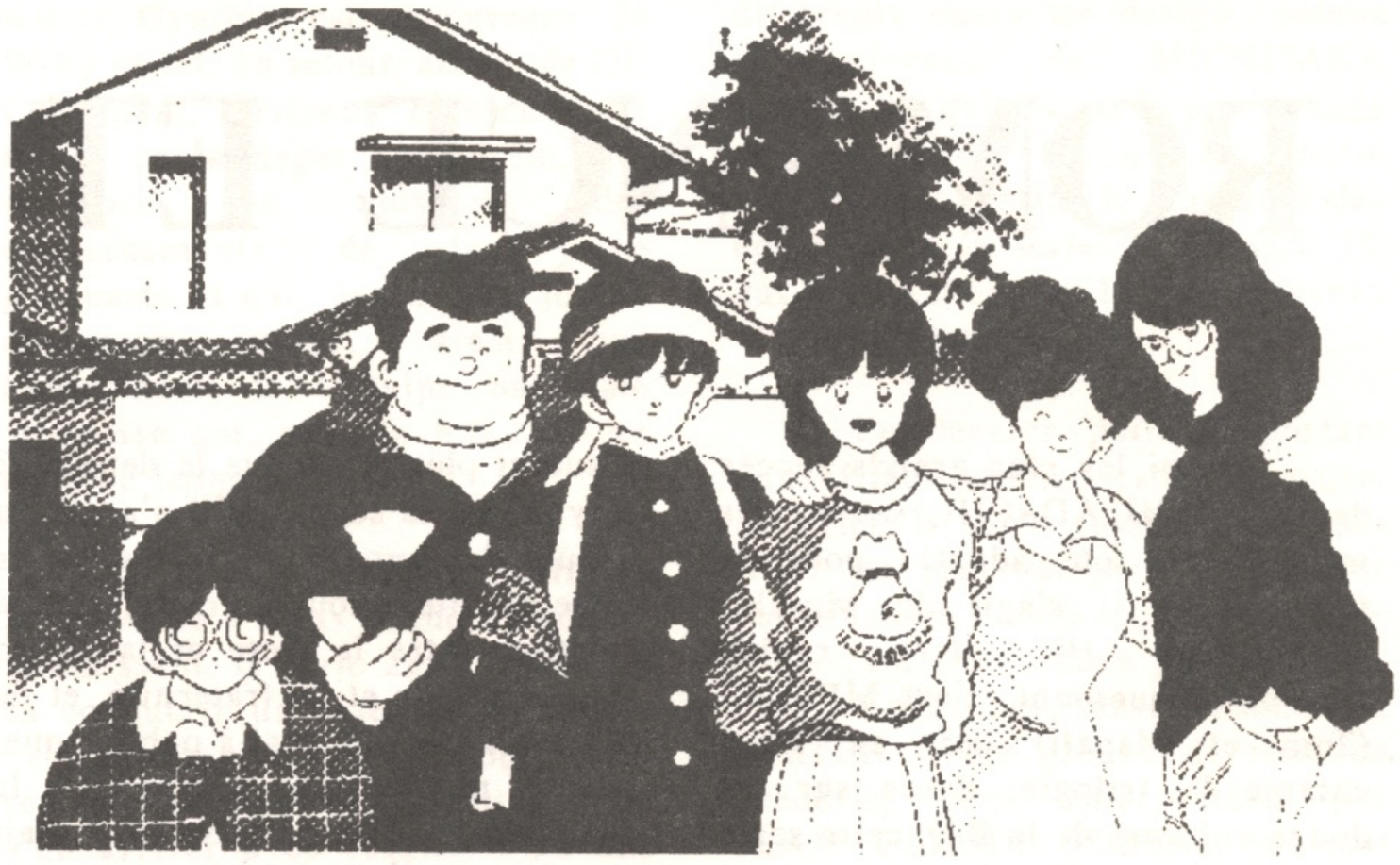
YUSAKU et KASUMI

jour le mariage de Minami et de Kazuya, qui est aussi le champion de l'équipe de base-ball du collège, adoré par tous. Mais étrangement, Minami est tombée amoureuse du paresseux Tatsuya (Soncher Ta-chan, comme elle l'appelle), dont la grande passion est de jouer des tours aux autres, et en particulier aux filles, en leur faisant croire qu'il est son frère. L'histoire se complique lorsque Tatsuya apprend que Kazuya aime vraiment Minami



TOUCH

et que cet amour n'est pas réciproque. La mort tragique de Kazuya, renversé par une voiture, ne va pas non plus arranger les choses. Tatsuya va finalement accepter de reprendre la place de son frère dans l'équipe de base-ball, mais c'est avant tout contre celui-ci qu'il devra se battre, pour prouver au monde entier qu'il existe et qu'il mérite d'être aimé. Mais cette lutte ne sera pas des plus faciles. Et même si Minami est là, comment connaitre le bonheur auprès d'elle, alors que le souvenir de Kazuya les poursuit sans cesse ? Le succès remporté par Mitsuru Adachi s'explique par son habileté à créer des personnages bouleversants et pleins de vérité. Sans aucun parti pris, on peut dire que Touch est un petit chef d'oeuvre dans son genre, réunissant tous les styles possibles : comique, sentimental, tragique... Une dernière chose à ajouter : Touch a aussi connu une adaptation cinématographique en trois parties, qui reprennent en condensé la série, et dont l'adaptation est excellente (voir encadré).



Alors même que Touch est encore sur les écrans, une nouvelle série fait son apparition sur les écrans en 1987, qui comprend 48 épisodes : HI ATARI RYOKO (La pension ensoleillée, connue en France sous le nom de "Une vie nouvelle"). On note tout de suite une nette amélioration des dessins, surtout vers la fin, mais il faut bien avouer que le style de Mitsuru Adachi est difficile : oreilles en forme de potiches grecques, profils très découpés, simplicité des personnages et des décors à l'extrême. Cela prouve bien que pour cet auteur, ce qui compte avant tout, c'est l'histoire...

L'unique critique à formuler serait celle concernant la trop grande ressemblance entre les personnages, et en particulier ceux de Touch et de Hi atari. Le héros masculin est le même, trait pour trait, dans les deux séries, à tel point que plusieurs ont cru à une suite...

L'histoire débute alors que KASUMI (Béatrice) arrive chez sa tante, chez laquelle elle va désormais habiter, afin d'être plus près de son école. Mais elle découvre sur place que cette dernière a loué des chambres à plusieurs jeunes garçons, qui sont tous dans la même situation que Kasumi. L'habitude aidant ; elle finit par les trouver tous sympathiques et en particulier YUSAKU (Rodrigue). Mais Kasumi a déjà un petit-ami, KAZUHIKO (Stéphane), qui finit par se rendre

HI ATARI RYOKO

ADACHI MITSURU

Adachi Mitsuru est l'auteur de bandes dessinées le plus vendu au Japon, en 1990 il a fêté son 10.000.000 album vendu. Cet auteur de talent est né le 9 février 1951 à ISEZAKI-SHI dans la province de GUNMA KEN.

C'est en 1969, alors qu'il est agé de 18 ans qu'il entre comme dessinateur chez l'éditeur japonais SHOGAKUKAN.

En 1970, à l'age de 19 ans, il diffuse sa première bande dessinée au format SYOGAKRAN de luxe SUNDAY (Volume relier de luxe), sous le titre : KIETA BAKUON (Se perde, fracas).

Cette année, il a fêté son 40ème aniversaire. Il a à son actif les plus gros succès de SUNDAY, il a créé 14 récits . Ses plus gros succès restent sans conteste : MIYUKI, TOUCH, NINE KANKETSUHEN, HIATALI RYOKO, YUHIYOAGARE, AH SEISYON NOKOSHIEN, NIGIIRO TOGARASHI et sa dernière oeuvre qu'il vient de terminer : ROUGH. Il vient de débuter une nouvelle bande dessinée dans l'hebdomadaire SHONEN SUNDAY COMICS.

Plusieurs de ses récits ont étés adaptés en animation :

-MIYUKI qui a été dessiné à l'écran par YUSA KAZUSHIGE. Il a été diffusé du 31 lmars 1983 au 20 avril 1984 et comptant 37 épisodes.

-NINE KANKETSUHEN, un film de 80 minutes diffusé le 5 septembre 1984.

-TOUCH, dessiné à l'écran par MAEDA MINORU, la série comptant 101 épisodes, diffusés du 24 mars 1985 au 22 mars 1987. 3 films ont étés adaptés de la série télé :

-TOUCH le 12/04/86 - 11135 sebangono nai ace

-TOUCH 2 le 13/12/86 - 11120 sayonara no okurimono

-TOUCH 3 le 11/01/87 - 11120 kimi ga toori sugita ato ni

-HIATARI RYOUKOU, 48 épisodes et 3 films diffusés le 1/10/88

-Et enfin sa dernière production qui compte 10 épisodes et qui ont débuté pour le marché vidéo cette année. Cette nouvelle série est dessinée par NISHIHARA TOKUHIRO.

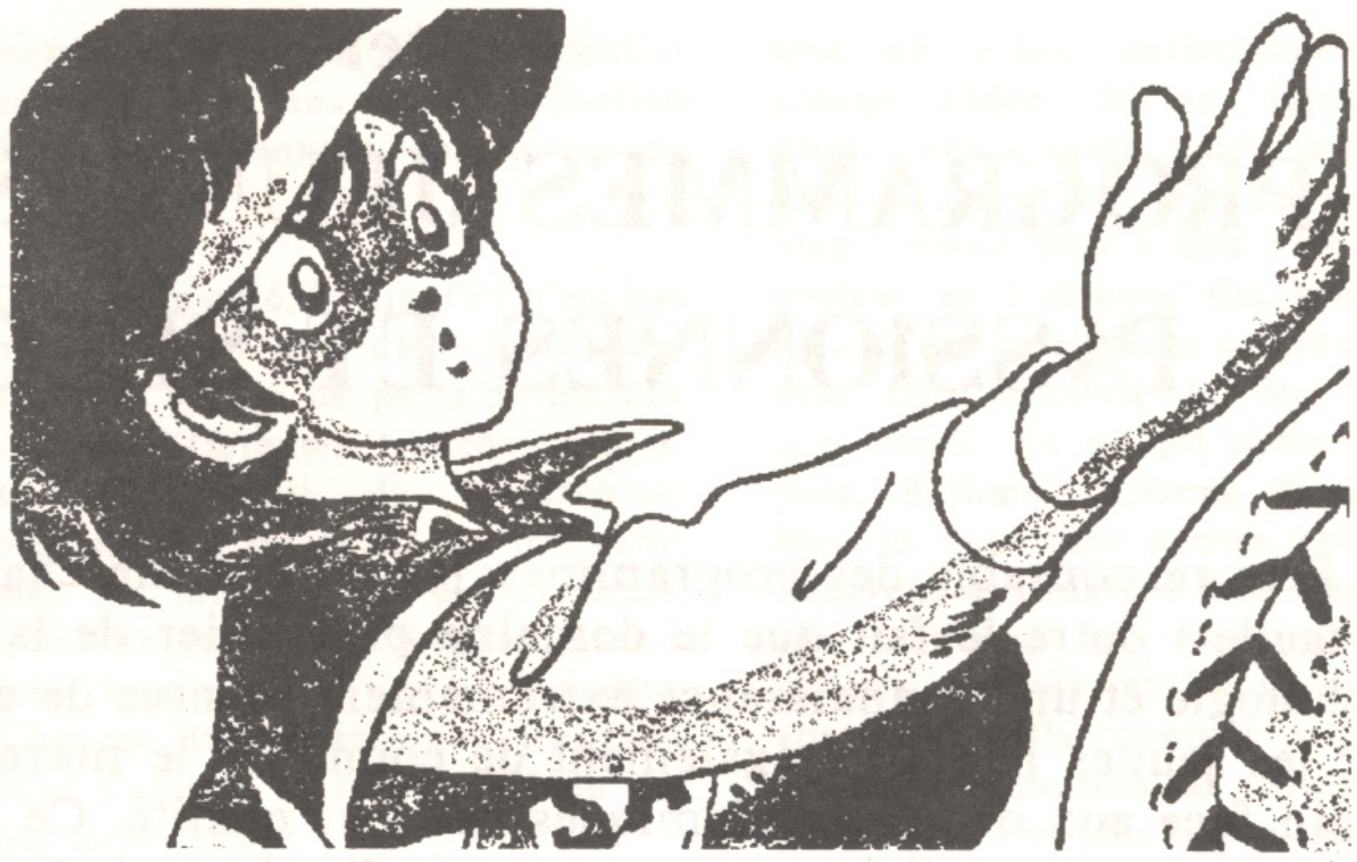
Le sport a une très grande importance dans la vie de Adachi Mitsuru depuis qu'il est tout jeune. Il se passionne surtout pour le base ball, car c'est le sport le plus populaire au japon.

Pascal LAFINE & HIKARI SHINKAI

compte, au regard de ses lettres, que quelque chose est en train de changer en elle. La peur d'un rival le décide à s'installer auprès de Kasumi, à laquelle il demande de l'épouser. En même temps, il cherche à faire sortir Yusaku de sa réserve, pour qu'il avoue son amour à Kasumi, et pour que celle-ci puisse choisir librement entre les deux. Mais pour Yusaku, le lien qui unit Kasumi et Kazuhiko est inataquable, et il taira ses sentiments jusqu'au bout, c'est-à-dire jusqu'au moment où Kasumi, lasse de cette situation, decidera de rompre définitivement avec les deux hommes de sa vie. Malheureusement pour le téléspectateur, cette histoire n'a pas vraiment de fin, car on ne sait pas lequel des deux Kasumi a choisi. Adachi a peut-être voulu conclure dans le film qui suit la série : "Kasumi yume no naka ni imi ga ita" (Kasumi, tu étais dans un rêve). Après un début tout à fait habituel, l'histoire se précipite lorsque Kazuhiko veut se marier aussi vite que possible avec Kasumi. C'est pendant la cérémonie que Yusaku laisse enfin son amour éclater au grand jour, et finalement, les deux jeunes gens convolent en justes noces, laissant Kazuhiko derrière eux. Mais le titre du film laisse présager d'un coup de théatre et, en effet, Kasumi se réveille et se rend compte que tout ceci n'était qu'un rêve... Le téléspectateur, un peu déçu, se console vite en entendant les dernières paroles de Kasumi, qui laissent supposer qu'elle a définitivement arreté son choix sur Yusaku.

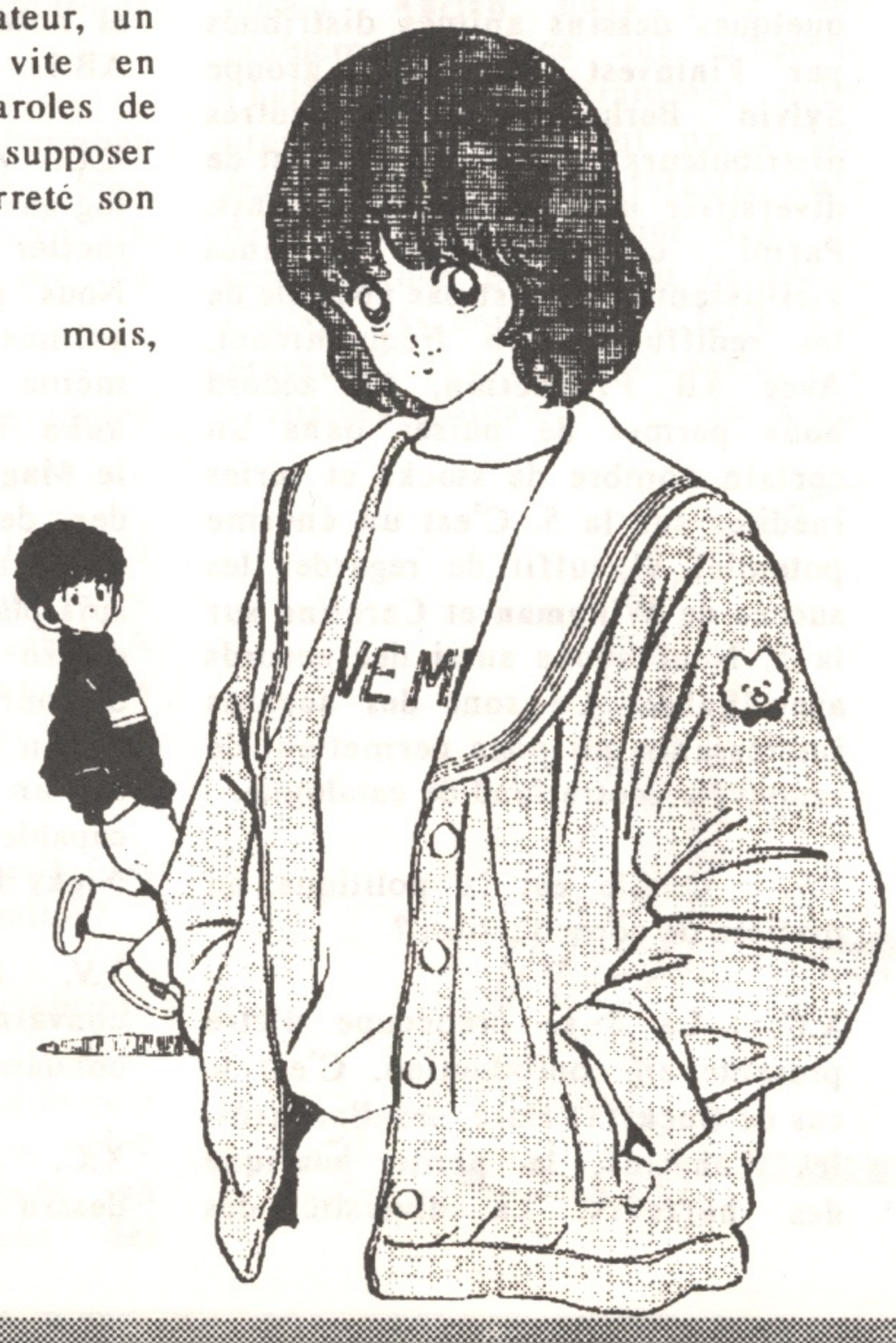
Depuis quelques mois,

MIYUKI



SLOW STEP

une nouvelle série sort en O.A.V. : SLOW-STEP. Cinq épisodes de 45 minutes sont prévus. En quelques mots, tâchons de résumer l'histoire: MINATSU NAKAZATON, 16 ans, voit, depuis la fenêtre de sa salle de bains, une voiture s'enfuir à toute allure, après être entré en collision avec un motard. Sur le capot de cette voiture est dessinée une chauve-souris noire, facilement identifiable. Peu après, en partant pour son école, elle rencontre dans l'ascenseur de son immeuble NAOTO KADOMATSU, 17 ans, qui lui fait une déclaration d'amour des plus incongrues. Perplexe, Minatsu



continue son chemin et retrouve son ami SHU AKIBA, qui, bien sûr, est amoureux d'elle. Mais le destin veut qu'elle rencontre souvent Naoto, toujours en compagnie d'une fille différente, et à qui il fait toujours la meme déclaration d'amour... Minatsu va alors retrouver la voiture des coupables, mais ceux-ci l'entendent appeler la police et la suivent jusque chez elle. Sauvée in extrémis par Naoto (champion de boxe, il faut le préciser), elle n'a plus d'autre choix que de se déguiser pour sortir de chez elle. C'est alors que Naoto tombe amoureux d'elle, où plutôt de celle dont elle a pris l'apparence...

Beaucoup de personnes ayant des idées préconçues déclarent, sans connaitre, que les oeuvres de Mitsuru Adachi ne sont pas dignes d'intérêt.

Le seul conseil que l'on puisse vous donner, c'est de vous faire votre propre opinion sans vous fier à celle des autres, car plus d'un sceptique est tombé sous le charme d'Adachi après n'avoir vu qu'un seul épisode.

Muriella ROMANIELLO

;MIYUKI : KITTY FILM;TOUCH : TOHO PRODUCTIONS;HIATARI RYOKO : TOHO PRODUCTIONS

interviews

PROGRAMMES JEUNESSE DE LA 5 : PASSIONNES ET SPECIALISTES

Etre responsable des programmes jeunesse d'une chaine de télévision française n'est pas facile : outre le fait que le domaine particulier de la jeunesse demande beaucoup de psychologie et une connaissance extrêmement pointue de cette cible, faire des programmes pour les jeunes nécessite également de connaître le marché des programmes et un recul certain face aux diverses polémiques sur leur qualité. Ce savoir-faire, je l'ai rencontré en deux personnes que j'ai pu interroger à la fin du mois de mai : Xavier Couture, directeur des programmes jeunesse de la 5, et Numa Roda-Gil, producteur-présentateur de Babylone.

Vincent Vu : M. Couture, en quoi consiste le travail de directeur des programmes jeunesses de la 5 ?

Xavier Couture : Le directeur des programmes jeunesses de le 5 a en charge une partie de la programmation : 1300 à 1400 heures d'antenne par an. Au-delà de 15 ans, la cible est plus difficile à séduire, orienté vers les séries, c'est le travail de M6.

V.V. : Qu'est-ce qui vous a amené à faire ce métier ?

X.C. : Par expérience et par intérêt personnel. J'ai fait de la médecine et de la sociologie, j'ai une longue carrière dans les médias, plus courte en télévision et surtout un amour de cette cible.

V.V. : Quelles sont les caractéristiques des programmes jeunesses en France ?

X.C. : ils sont très concentrés sur le dessin animé, c'est une tradition. Mais il faut rester prudent car il y a de la place à prendre pour des programmes originaux tels que les magazines, l'information ou les jeux.

V.V. : Quelle est la nature de vos accords avec les distributeurs de dessins animés ?

X.C. : Dans la programmation, il y a quelques dessins animés distribués par **Fininvest** (NDLR : groupe Sylvio Berlusconi) et d'autres distributeurs qui nous permettent de diversifier nos approvisionnements. Parmi ces séries, certaines vieillissent et il n'est pas possible de les rediffuser trop fréquemment. Avec **AB Production**, un accord nous permet de puiser dans un certain nombre de stocks et séries inédites sur la 5. C'est un énorme potentiel. Il suffit de regarder les succès de **Wingman** et **Caroline** sur la 5. Nous avons aussi des accords avec **Saban**. Ce sont des accords intéressants qui nous permettent de renouveler notre fond de catalogue.

V.V. : Quelle est la politique en matière de coproduction ?

X.C. : La 5 se préoccupe d'être présente en coproduction. C'est le cas de **Bucky O'Hare**, les **BanYards**, les **Cabotins**, la **petite boutique des horreurs**. La diversité des productions va permettre un renouvellement du look de la chaine. Place aux dessins animés américains et japonais de grande qualité, et il y en a. Nous négocions actuellement pour certaines séries diffusées sur NHK que je considère excellente.

V.V. : C'est le cas de **Kabuto** ?

X.C. : Oui.

V.V. : Comment vous considérez-vous par rapport à la concurrence, et notamment par rapport à TF1-AB ?

X.C. : AB fait sont métier, la 5 a sa logique, elle fait également son métier et il n'y a pas d'oppositions. Nous programmerons des dessins animés de qualité de toutes origines, même d'origine française, comme **Yoko Tsuno**, **l'oiseau des mers** ou **le Magicien d'Oz**. La grande masse des dessins animés japonais est plutôt de qualité médiocre, mais je suis plutôt indifférent à l'origine du dessin animé et même opposé au discours dominant disant que tout le dessin animé japonais est mauvais. Si un producteur français était capable de faire aussi bien que **Nicky Larson**, ça se saurait.

V.V. : Et même si le CSA en est convaincu ? Le CSA a pourtant condamné **Dragon Ball** récemment.

X.C. : Je suis un grand amateur du dessin animé japonais et je trouve

que **Dragon Ball** est trés bien fait, même si la psychologie est assez japonaise. Le CSA a donné un avis trés négatif, mais je ne suis pas persuadé que ce soit la bonne solution. Dragon Ball est lié a un tissu psychologique et social japonais. En tout cas, c'est une Guerre des boutons à laquelle je ne me prêterai pas.

V.V. : Et quelle est votre opinion sur les dessins animés japonais en général ?

X.C. : La majorité des dessins animés sont, pour les gens du CSA, d'une débilité typique. Moi, je regarde les stocks et je vois que les dessins animés japonais sont majoritaires et qu'il plaisent. Je ne suis pas un grand amateur de violence et j'aime les séries un peu moins agressive. Par exemple, **Nicky Larson** est plus violent que **Dragon Ball**, car ce dernier reste plus dans le domaine du rêve et de la fiction. **Nicky Larson** se déroule dans un contexte réaliste qui peut représenter des aventures "de la rue". C'est de la violence urbaine ou des histoires connues. C'est là le plus dangereux : un caractère trop réaliste.

V.V. : Avez-vous des projets de nouvelles séries d'animations japonaises sur la 5 ?

X.C. : On essaye d'acheter **Patlabor** que je trouve vif, bien fichu, bien ficelé et qui me plait beaucoup. Un vendeur de programmes me l'a proposé.

V.V. : **Quelles sont vos nouveautés de la rentrée ?**

X.C. : En septembre, un deal avec la fox nous a permis l'achat de **Peter Pan**, série américaine de qualité. A cela, s'ajoutera **L'attaque des tomates tueuses**, de veine américaine, assez drôle.

V.V. : Outre la qualité, quelle est votre stratégie de programmation?

X.C. : Nous essayons de programmer nos séries en fonction des tranches d'âge. Nous utilisons essentiellement des critères d'âges. Au club Dorothée, ils programment en fonction des performances des séries : des séries à fort potentiel publicitaire sans discrimination d'âge. Ils prennent des séries de "prime-time".

D'un autre côté, battre TF1 n'est pas notre objectif quotidien. Je fais des analyses à base de parts de marché sur les differentes tranches d'âges. Je tente ainsi de hiérarchiser précisément les types de programmes en fonction de ces tranches. C'est un travail de programmation trés long car il y a beaucoup d'heures de programmes jeunesses dans l'année. Mais il y a bien sûr des séries leader.

V.V. : C'est donc un changement radical par rapport à la précédente programmation ?

X.C. : Je ne veux pas trop me référer au passé. Mon prédecesseur plaçait des séries pour les trés jeunes, plutôt pour les filles (moins de 10/11 ans). Mon souhait : varier, diversifier, construire.

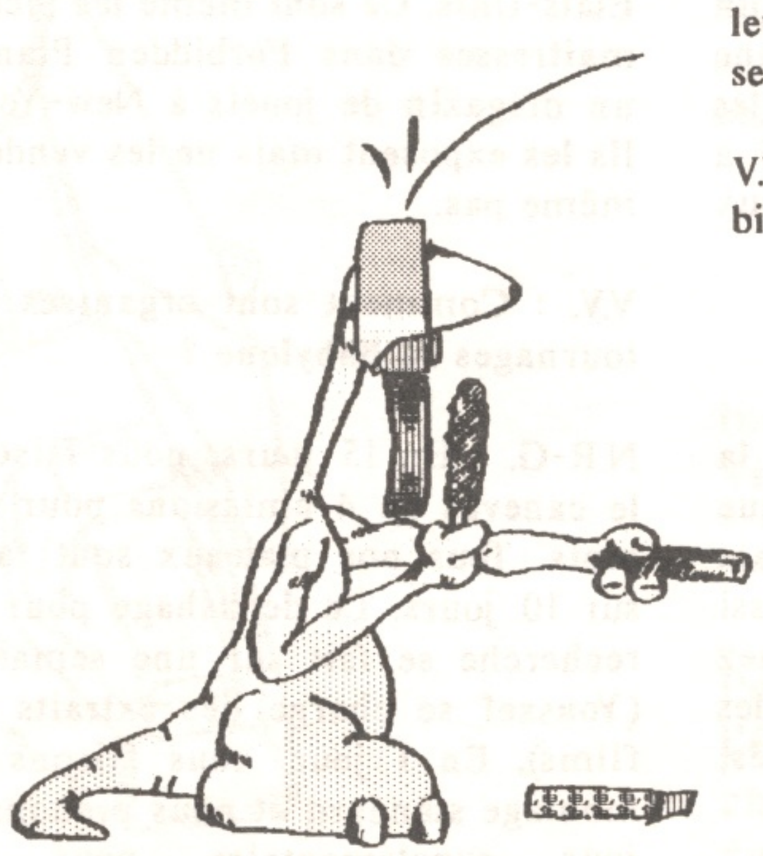
V.V. : Pouvez-vous nous faire un bilan de vos premiers mois de programmation ?

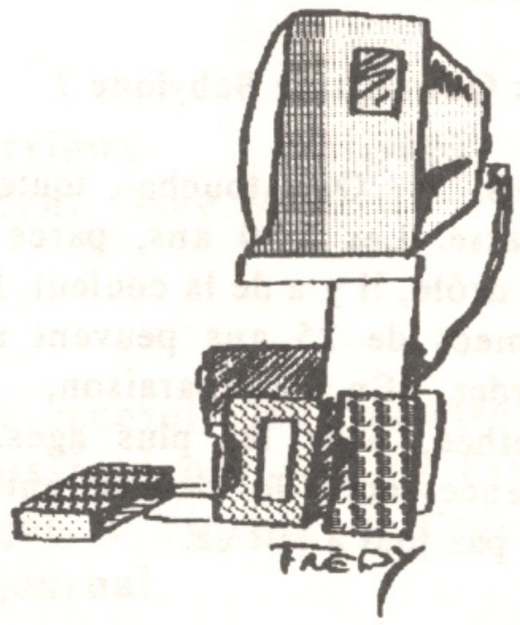
X.C. : **Joe 2** a fait une contreperformance et c'est pour cela que nous l'avons déprogrammé. De même, **Adrien** nous pose des problèmes. En ce qui concerne l'habillage des programmes, notre première tentative fut un échec. Nous voulions, avec la Piratélé, faire de l'animation d'antenne dans un ton comique et un peu décapant. C'était trés compliqué à faire. Les présentateurs étaient plus acteur que véritables animateurs. Ce fut avant tout un **échec artistique** qui a amené l'idée de sa supréssion. Auprès des enfants, ce fut un refus total. Aujourd'hui, la marionnette Slow répond plus à une volonté de couleur et d'identité des programmes. C'est un élément original. J'en suis trés satisfait et les jeunes accrochent. En ce qui concerne les jeux, **Balloon's Circus** fonctionne bien et peut être encore amélioré. **Superchamps** marche très très bien, son audience est supérieure aux dessins animés et l'émission va continuer. Elle connait une très grande pénétration au niveau des parents et est plus un programme familial. Enfin **Babylone** est difficile à installer. C'est une idée très novatrice, mais la cible est un peut trop diversifiée et les plus jeunes acrochent difficilement. Bientôt, nous allons mettre en place de l'information pour les enfants ainsi que des jeux vidéo.

V.V. : Et pour terminer, quelle est votre vision des programmes jeunesses, toutes chaines confondues?

X.C. : Il y a essentiellement du dessin animé. FR3 essaye de renouveler ses programmes. Sur A2, J'aime bien **Hanna-Barbera**. **Giga**, pour les 15-25 ans, est très difficile à imposer, dû à ses idées nouvelles. Sur TF1, j'aime bien le **Club Disney**. En fait, il est difficile de parler des programmes jeunesse. Il est certain qu'il y a un renouvellement pour les plus vieux, mais quand aux plus jeunes, il s'agit essentiellement de dessin animé en boucle. Il faut établir un discours nouveau vers les 2-3-4 ans afin de leur donner plus d'éléments que le seul dessin animé.

V.V. : Merci Monsieur Couture et à bientôt dans nos colonnes.





Vincent Vu : Numa Roda-Gil, qui es tu ?

Numa Roda-Gil : Je suis le concepteur-réalisateur de **Babylone**. En plus, j'en suis le présentateur, personne d'autre ne pouvait le faire... J'ai 25 ans et suis collectionneur de jouets. J'ai commencé aux arts déco où j'ai découvert la vidéo à la portée de tous. J'ai découvert l'intérêt de la vidéo technique et la post-production. Mon premier boulot a été pour les Accords du Diable sur La 5 en tant qu'assistant de réalisation puis réalisateur sur les 7 dernières émissions. Ensuite Marie-France Brière m'a appelé sur A2 pour produire Gig.. Il s'agissait de faire l'organigramme d'un journal et j'étais le rédacteur en chef adjoint. Avec **Youssef Balti**, assistant réalisateur, nous sommes partis de **Giga** car le concept, bon au départ, était fait n'importe comment. Nous avons monté notre boîte et nos propres programmes pour A2, dont certains Bêtisiers. Quand La 5 a changé de main, nous les avons faits flasher avec le numéro 0 de **Babylone**.

V.V. : Quelle est l'originalité de **Babylone** ?

N.R-G. : Dans **Giga**, il n'y a pas de présentateur. Ça va dans tous les sens. Il n'y a pas d'unité, pas de cohérence, même sur une journée (**Giga**, c'est 10 minutes de reportages pris entre 2 sit-coms). **Babylone** se focalise sur une unité, un thème exploité jusqu'au bout pendant 26 minutes chaque semaine. C'est un panel complet sur un sujet. **Babylone** est né d'un manque par rapport à Giga, une envie de faire des images nouvelles (régie digitale, paint box). La 5 a tout bouleversé avec ses nouveaux programmes.

V.V. : Qui regarde **Babylone** ?

N.R-G. : On touche toute la jeunesse. Les 6-10 ans, parce que c'est drôle, il y a de la couleur. Mais les mecs de 25 ans peuvent aussi regarder. En comparaison, chez Dorothée, pour les plus agés, les séquences entre les dessins animés, c'est pas tout à fait ça.

V.V. : Comment obtiens-tu tous les renseignements ?

N.R-G. : J'ai une véritable bibliothéque cérébrale : j'aime les comics depuis que que je suis môme. Ainsi que la SF. J'aime aussi les jouets, mes sources de renseignements vont de l'attaché de presse d'un film à la librairie Album.

V.V. : Et d'où viennent les jouets que l'on voit dans ton émission ?

N.R-G. : 80% sortent de ma collection personnelle, plus quelques collections prêtées par des gens que je connais. J'ai des paquets entiers de jouets chez moi. Il y a des jouets qui ont une gueule bien pour la télévision. Un Patlabor sous les caméras, ça pète. Dans Hobby Japan, on croirait un film. A 12 ans, je suis tombé sur le cul avec **Star Wars** et depuis j'accumule les jouets. Avec quelques voyages aux Etats-Unis vers 15 ans, c'est devenu une passion. J'ai 500 à 600 jouets en majorité des jouets plastiques et des Action-Figures, des trucs que j'aime, je m'en fous d'avoir une collection complète. Il y a quelques maquettes sur lesquelles je flashe comme le **Gremlins** de chez Kaiyodo en 1/1. Très compliqué à faire et à peindre.

V.V. : Il parait que tu es un grand collectionneur des "Cdz".

N.R-G. : Je les ai tous. Bandaï me les a offert pour les émissions. C'est plus que des jouets. C'est bizzare car on ne peut pas jouer avec. Les "Cdz" sont devenus une mode aux Etats-Unis. Ce sont même les pièces maitresses dans Forbidden Planet, un magazin de jouets à New-York. Ils les exposent mais ne les vendent même pas.

V.V. : Comment sont organisés les tournages de **Babylone** ?

N.R-G. : En 15 jours, nous faisons le canevas de 4 émissions pour un mois. Tous nos plateaux sont faits sur 10 jours. Le dérushage pour la recherche se fait sur une semaine (**Youssef** se charge des extraits de films). En 1 jour, nous faisons le montage standard et nous prenons 1 jour supplémentaire pour le montage sur régie digitale. Enfin, un dernier jour est utilisé pour le mixage. Les émissions sont généralement prêtes une semaine à l'avance. 5 à 6 thèmes sont proposés à **Xavier Couture** qui en choisit 4. Nous avons une liberté totale dans le choix et l'exploitation des thèmes.

V.V. : Quelle est ta position par rapport au dessin animé japonais ?

N.R-G. : Je connais Akira en amerlock, je connais le film et quelques cassettes qui trainaient, **Nausicäa** entre autres. Je suis loin d'avoir toutes les connaissances mais ça va arriver. Quand j'ai dis dans une de mes émissions que le Manga était fait sur du papier de mauvaise qualité, je l'ai dis parceque le Manga que je connais (**Akira**) est effectivement fait sur du papier de merde, un peu comme le comic américain. Il est lu et jeté, pas comme en France où la BD est sacralisée, un luxe. Pour moi, la BD est un plaisir immédiat. Puis on achète l'édition hardcover si ça plait, pour la ranger. Je suis dans la tranche dure de **Spiderman** et des **X-Men**. Quand **Akira** est arrivé, pan... dans la gueule ! C'est un mélange de japonais et de ligne française. C'était somptueux, pas un travail bâclé. J'ai cédé. J'ai vu le film pour la première fois il y a un an, ce fut une claque dans la tronche. Je veux aller au Japon pour sa culture, sa pub, sa télé. C'est tellement différent.

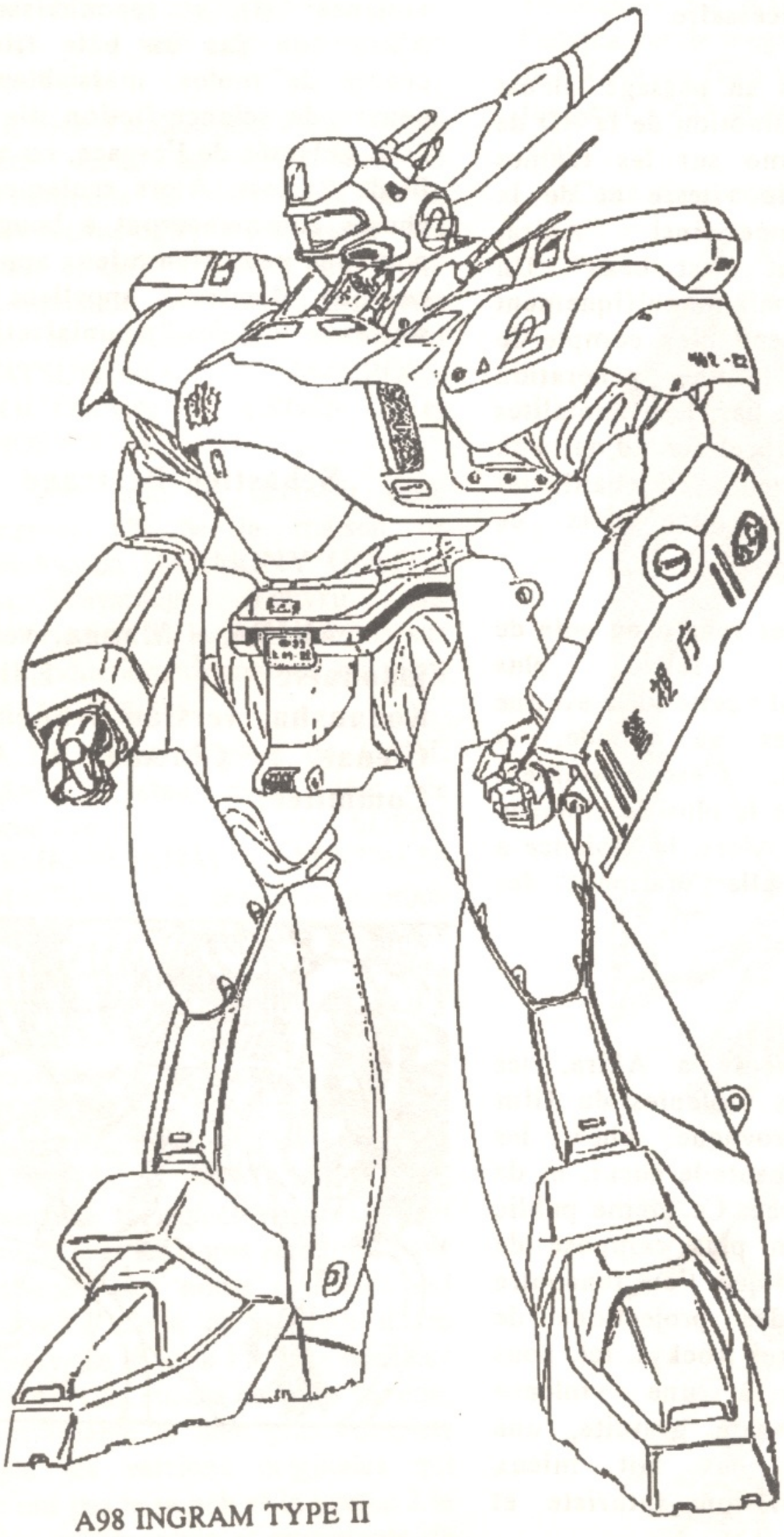
V.V. : Que penses-tu de l'expoitation du dessin animé japonais en France ?

N.R-G. : En ce qui concerne **Akira**, c'était une erreur de distribuer le film sur deux salles à Paris. Pour le manga, il est dommage qu'il soit caché sous une pile de Minute et de Paris-Match. L'affiche du film **Akira** est à chier, c'est d'ailleurs la seule chose que les distributeurs français ont faite. A leur place, j'aurais fait une version originale dans une salle et une version américaine sous-titrée en français dans une autre salle. Le sous-titrage est dommage car il y a une perte de qualité à l'image, c'est une petite connerie.

Quant à la télévision,

AB Production fait très bien son travail. Ce n'est pas notre créneau à nous. Même s'ils font beaucoup d'erreurs, ils font beaucoup de coups forts : les "Cdz" et son merchandising par exemple. Ils ont aussi un très bon système de programmation. Dorothée fait fort sur ses choix de dessins animés et ça plait.

En ce qui concerne **Patlabor**, ça sera le même phénomène que les "Cdz" au niveau des jouets. On l'a répété 50 fois à **Xavier Couture**. Dans la programmation actuelle, **Babylone** est mal entouré : **Denis la malice** avant, et un autre dessin animé pour gosse après. L'idéal serait d'avoir **Patlabor** avant **Babylone**, puis **Bubblegum Crisis** après. J'ai connu **Patlabor** par **Hobby Japan** (NDLR : Revue japonaise sur les jouets et maquettes), puis les jouets sont arrivés chez Monde Mutant. Il ne faut pas oublier que je suis un collectionneur de jouets. Je l'ai acheté. On est au tout début de l'engouement sur les dessins animés (avec **Akira**). Les noyaux de fans s'agrandissent. **L'année prochaine, on ne parlera que du japonais**. On connait tous l'americain (après **Frank Miller**, on a tous vus). **Le japonais sera aussi fort que le Spiderman de Mac Fairlane**. Des trucs vraiment novateurs. Les lecteurs de comics ont déjà basculé. En ce qui concerne la BD, les éditeurs ont déjà sorti **Domu**. Le cinéma nous a présenté **Akira** et il est de plus en plus question de **Nausicäa**. Et il y a de plus en plus de dessins animés japonais à la télé. On va enfin accepter le dessin animé japonais, mon émission essaye de le faire. La volonté des mômes est la plus forte, malgré les censeurs, tout ce que peut faire le CSA, le CNRS et 50 millions de consommateur. **DANS DEUX ANS MAXIMUM, ON EST AU JAPON !**



A98 INGRAM TYPE II

V.V. : Avant de terminer, peux-tu nous faire un bilan de ton émission ?

N.R-G. : Le phénomène Babylone se crée. Notre part de marché est correcte, elle passe même à +5 points en fin d'émission. Nous ne faisons pas une course à l'audimat. Pas la guerre à Dorothée en tout cas. Nous proposons plus une alternative. Ce que fait Dorothée, personne ne peut le faire. En tout cas, moi j'en suis incapable : je ne pourrais pas piquer ses mômes.

V.V. : Un petit conseil aux lecteurs d'ANIME LAND ?

N.R-G. : Persévérez dans vos passions comme moi. N'écoutez pas ceux qui sont contre vous. Ceux qui critiquent les dessins animés japonais ne les regardent pas. Ils prennent les enfants pour des cons, c'est clair. Pour eux, les mômes ne font pas la part des choses...

Et bientôt tout le monde va toucher à ça.

V.V. : Merci Numa pour cet entretien et pour ton très chaleureux accueil.

Interviews réalisées par Vincent Osée Vu.

Pour recevoir les cassettes de l'émission, envoyez 15 Frs en chèque à Vincent, à l'adresse du journal.

AKIRA ET LA VIOLENCE

Le problème avec les "vieux", c'est qu'ils n'ont pas connus autre chose que Walt Disney ou encore Tex Avery. Sans vouloir déconsidérer "M. Mickey" (loin de moi cette idée : Walt Disney est aujourd'hui encore, un des grands de l'animation), il nous fallait, a nous les jeunes, quelque chose qui nous change des éternelles histoires d'amour romancées d'outre-Atlantique.

En effet, ce qui caractérise les jeunes actuels, ce serait comme qui dirait une "fureur de vivre" des années 90, un besoin de vitesse, d'action, en bref, de changement.

Condamner Akira du seul fait de sa violence est un faux problème. Oui, Akira est violent, comme sont violents la plupart des films actuels. Comme le dit Moebius, il faut cesser de considérer le DA comme un divertissement exclusivement réservé aux enfants le mercredi après-midi, ou après l'école. Akira est violent, certes, mais autant, (si ce n'est moins), que d'autres séries comme "Ken le survivant" ou encore les "Cdz", et résultat des courses, les jeunes ont adoré ces séries (arretées d'ailleurs, pour la plupart, brutalement par les sbires du Club Dorothée : encore une erreur !).

Ainsi cette débauche de violence tendrait à donner raison à une partie des psychologues qui affirme que cette dernière est purgatrice et nécessaire.

Félicitons au passage Glénat qui a axé la promotion de la BD de Katsuhiro Otomo sur les thèmes familliers de la vitesse et de la violence, résumée ainsi : "Akira, c'est violent et c'est beau". Un slogan simple mais magnifiquement trouvé, car il rend bien compte de l'état d'esprit d'une génération d'ados excédée par les mentalités des "vieux" (un bref coup d'oeil aux récents évènements des banlieues conforte encore une fois ce développement).

Un dernier regard du coté de l'orient, de Tokyo plus particulièrement : cette ville est une des plus sûres au monde, et paradoxalement, c'est sûrement celle qui affiche le plus de violence sur ses écrans. Alors, la violence à l'écran pose-t-elle vraiment des problèmes ?

Pour revenir à Akira, les quelques scènes violentes du film n'ont pas provoqué chez les spectateurs de hauts-le-coeur, ni de sortie prématurée. Ce même public n'était pas non plus composé de brutes épaisses que l'on rencontre parfois lors des projections de Rambos ou autres Rockys. Ici, nous avons affaire à une violence intelligente et non gratuite, une violence qui nous fait mieux apprécier la vision futuriste et apocalyptique du créateur Otomo.

Cessez donc, messieurs les digireants, de "faire la guerre à la violence" (!), et reconnaissez en Akira non pas un bête film de course de motos, mais bien une oeuvre de science-fiction digne de 2001 Odyssée de l'espace, ou encore Blade Runner. Alors seulement les choses commenceront à bouger, et pourrons-nous bien mieux apprécier ce que d'autres, appellent trop souvent à tort des "japoniaiseries".

Sébastien Bertrand

AKIRA - Manga, version japonaise : Editions Kodansha, version française : Glénat ; Cinéma : Akira Commitee.

ROBOTECH™

La CINQ nous a fait en 1986 le plus beau cadeau de bienvenue qu'elle pouvait donner dans son programme jeunesse. Au milie des DA pour "petites filles en pleurs" se démarquait une série à l'accent métallique et américain.

ROBOTECH fut acceuilli en silence par une grande partie des adolescents qui avait la chance de receptionner chez eux la toute jeune cinquiéme chaine de télévision. aucune exclamation, aucune vague démentiel comme celle d'AKIRA, mais une marque indélibile qui a gravé à jamais en nous la voie de l'animation japonaise...

Chose d'autant plus curieuse que cette série, ou apparaissent 3 générations de défenseurs de la robotechnologie, nous viens des USA et qu'il s'agit en fait d'une compilation de 3 séries distinctes de la maison de production TATSUNOKO: MACROSS, SOUTHERN CROSS et MOSPEADA.

Bien loin de décevoir cette version US de la maison de production HARMONY GOLD a eu l'avantage d'ouvrir aux américains de larges horizons sur la production nippone en ne niant pas ses origines.

Le projet original de CARL MACEK etait avant tout de produire SUPER DIMENSIONNAL FORTRESS MACROSS (la 1ere generation)en anglais mais pour correspondre aux demandes des chaines américaines, il s'est vu obligé d'y ajouter une suite avec des séries équivalentes, le tout sous le label ROBOTECH qui existait déjà dans la gamme de jeux et de maquettes REVELL et MATCHBOX. La musique fut également totalement modifié et les noms remaniés (voir tableaux des noms et textes qui suivent). Celle ci est loin d'etre mauvaise et reste l'un des meiileur support du succés de cette version, entrainante et bien plus complète que les versions originales qui n'ont pas le punch et la portée à la fois sentimentale et envoutante de la version américaine.

Aprés la diffusion sur la quasi totalité des USA en 1985 et une bonne distribution dans le monde entier(celle ci entrainera le pressage en france de deux disques" ROBOTECH la série" et "ROBOTECH le film" que les américains nous envie) une nouvelle série, réalisé cette fois ci par les américains est déja prévu ainsi que l'adaptation de megazone 23 (l'une des 1ere OAV)en film sous ce méme titre ravageur. Ceux ci ne verront jamais le jour.

Cette série comporte donc en tout 84 épisodes de 25 minutes, trois générations liées par un terrible secret: la protoculture, source de toute la science de la robotechnologie créateur des zentradiens et de la mystérieuse forteresse SDF-1 (cet engin venu dailleurs qui est l'objet de départ de la série) Ce dossier est là pour vous permettre de vous y retrouver, vous qui n'avez pu suivre en entier cette superbe saga; nous y avons inclu également un résumé sur le film de MACROSS et en exclusivité les premiéres données sur MACROSS II.

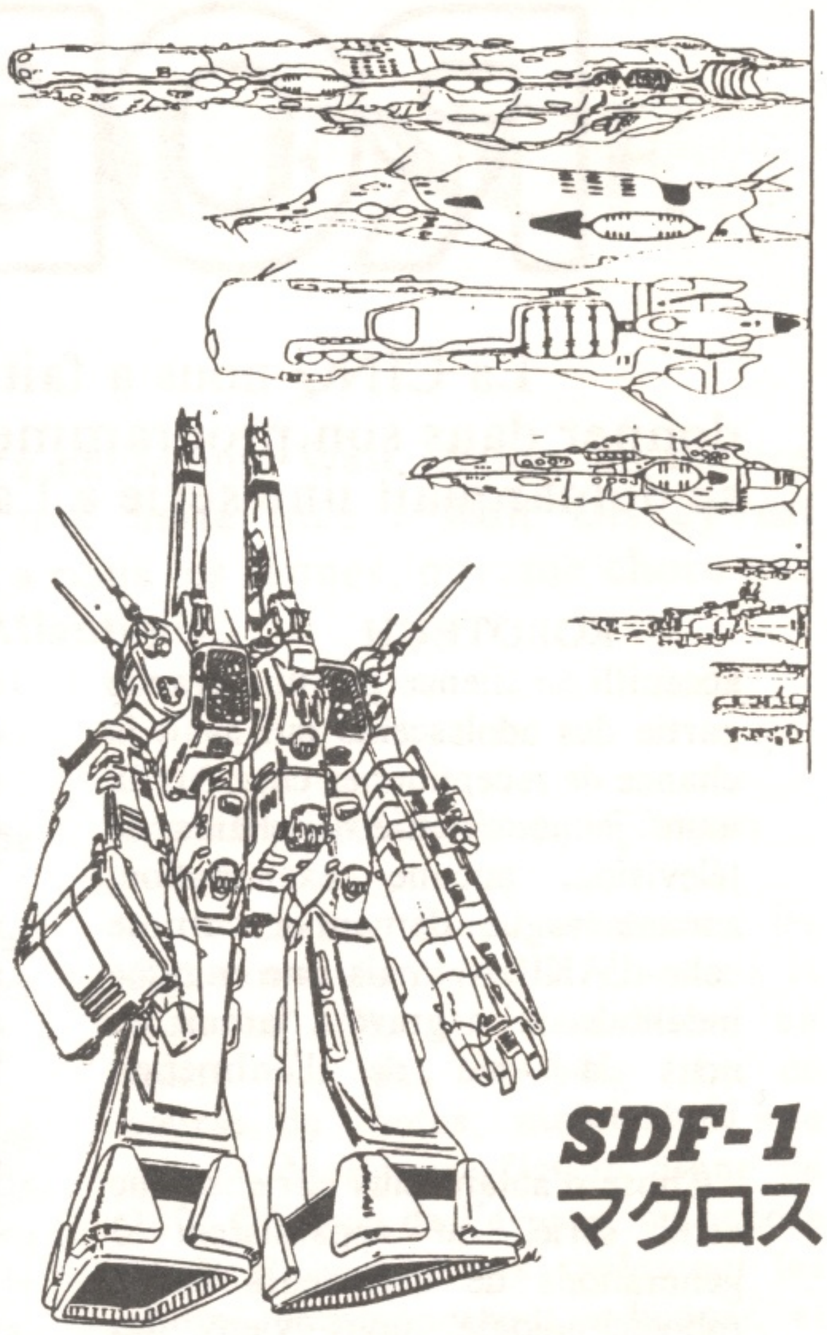
yvan WEST LAURENCE

MACROSS
la série culte.

Dans les années 80 Shoji KAWAMORI (mecha-designer et scénariste) créa avec Haruhiko MIKIMOTO (animateur et character designer) une série qui allait entrer dans l'histoire du DA nippon: THE SUPER DIMENSIONNAL FORTRESS MACROSS.

Bien qu'inspiré de précédent succés (GUNDAM pour les méchas et SPACE CRUISER YAMATO pour les vaisseaux) cette série a développé un nombre toujours grandissant de fans dans le monde entier sous le nom de ROBOTECH, et sa notoriété ne cesse de grandir avec les années.

Sa conception a nécéssité la collaboration de plusieurs entreprises célébres tel que les studios NUE, TATSUNOKO PROD.,et les collaborateurs à cette oeuvre grandiose ont vu leur popularité se former grace à MACROSS.



SDF-1
マクロス

La série originale ne différe guére de la version ROBOTECH qui n'a rien modifié à part la musique et certains noms (voir tableaux des correspondances US et Japonaises)

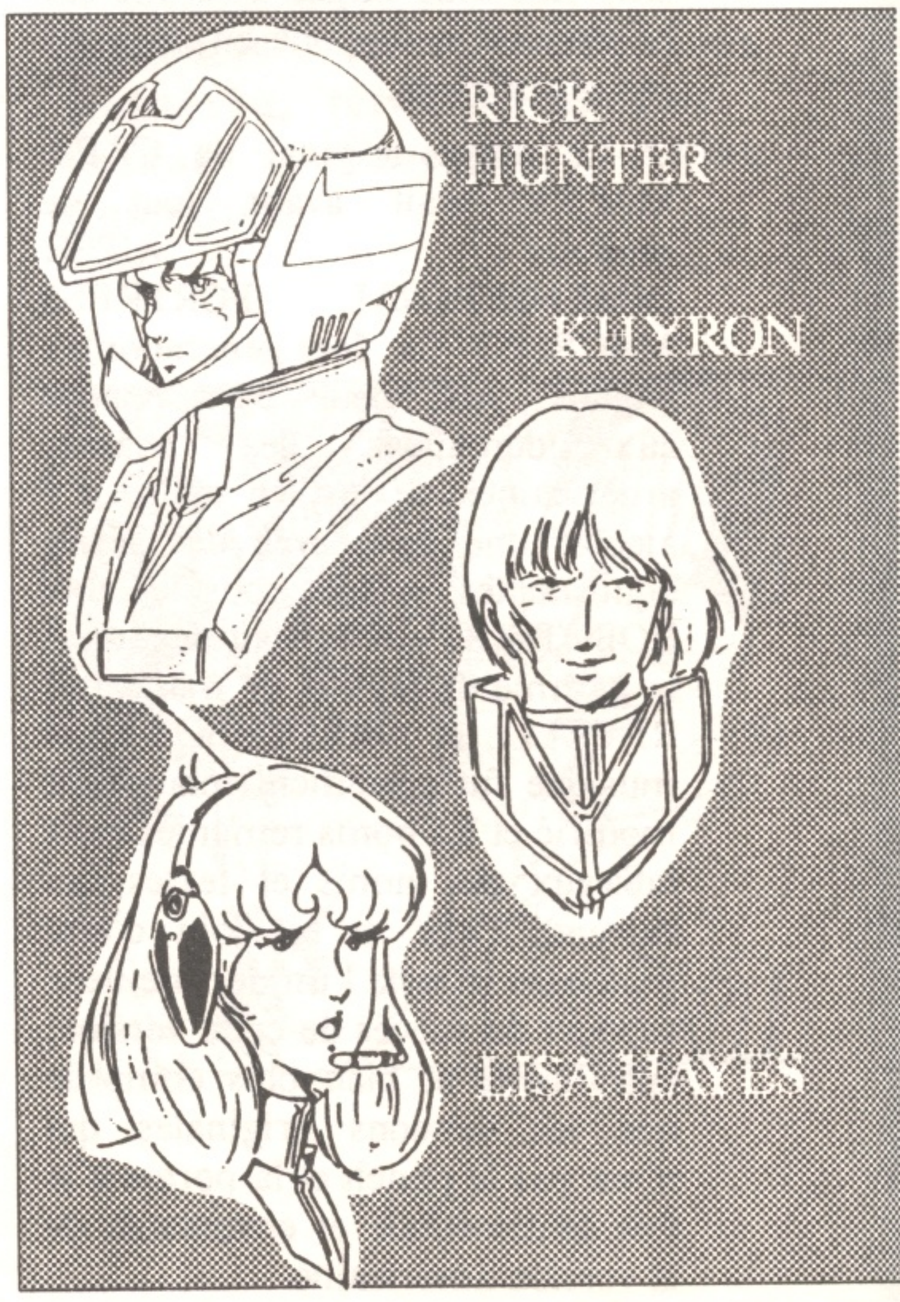
En 1999 un vaisseaux extraterrestre énorme s'écrase sur l'ile sud d'ATALIA. 10 ans aprés, alors que ce que les terriens appelérent la Super Dimensionnal Fortress ONE fut reconstruite, d'autres vaisseaux du terrible peuple de clones guerriers géants zentraedi sortent de l'hyper espace pour récupérer le mystérieux vaisseau. En voulant échapper à l'énemie le capitaine GLOBAL envoie la forteresse dans l'hyoer espace au dessus de l'ile d'ATALIA. Malheureusement ce saut qui devait les conduire sur la Lune les envoya en orbite prés de Pluton avec l'ile et une partie de l'océan avec eux. Aprés avoir récupéré les deux portes avions et transporteur de troupes (le PROMÉTHEUS et le DAIDALUS)et toute la population de la ville de MACROSS, la vie se réorganisa dans la forteresse qui transporta alors 56000 civils. Les zentraedis continuérent à les poursuivre sur le chemin de retour vers la Terre qui leur prendra prés d'un an. Au milieu de tout ça se développera des sentiments entre RICK HUNTER, jeune pilote civil qui se verra impliqué dans cette guerre spatial, LYNN MINMEI, qui sera élue miss MACROSS et deviendra une chanteuse célébre, et LISA HAYES, le lieutenant responsable des escadrilles du vaisseau. Le chef de l'escadrille SKULL SQUADRON pilotant le VF1-S, ROY FOKKER un grand ami de RICK, trouvera la mort en combattant tandis que MAXIMILIEN STERLING, pilote remarquable d'habileté, rencontrera pour la premiére fois une femelle zentradienne, MIRIYA , qui deviendra plus tard sa femme et qui réalisera ainsi l'anneau d'alliance entre les deux peuples.

Cependant le chef de l'armée zentraedi ne l'entend pas de cette oreille et n'a pas moins l'intention de détruire les "micronniens",, la planéte terre, et tout les zentraedis rebelles qui ont rejoint les rangs des terriens. Malgré une lutte acharnée et l'aide de la flotte de BREETAI et KHYRON, l'équipage du SDF1 assiste alors à la destruction par la flotte principale de DOLZA de toute la surface de la planéte. C'est alors que le capitaine GLOVAL décide dútiliser les talents de chanteuses de MINMEI pour déconcerter les énemies zentraedis, en effet ceux ci reconnaisse en ses chants la trace de ce qu'ils appélent la PROTOCULTURE, nom qui signifierait une façon de vivre (homme et femme ce que ls zentraedis ne connaisse pas, ce sont des clones)ou bien encore la force des sentiments, de l'amour, ou l'appélation d'une civilisation oublié créateur de cette race de guerriers.

La surprise est tel dans les rangs énemies que le SDF-1 arrive à pénétrer dans le vaisseau principal et de mettre en marche l'une des terribles armes de la forteresse pour détruire la flotte.

Ceci marquait la fin de la premiére partie de 26 épisodes. Une suite de 10 épisodes fut immédiatement réalisé dans laquelle on retrouve tout l'équipage du SDF-1 et les alliés zentraedis deux ans plus tard sur une terre ravagée et ou l'entente se fait de plus en plus précaire. Les relations entre RICK, LISA et MINMEI sont développé à l'extreme ce qui donnera naissance à beaucoup de situation difficiles pour notre pilote. KHYRON, la tete brulée zentraedi, se rebellera de nouveau, glorifiera la taille et l'esprit de combat de sa race de géant qui doit se faire micronisé pour s'adapter correctement à la vie micronienne (procédé maintes fois utilisés, pour miriya par exemple).

Il s'en suit une derniére et ultime lutte humain/zentraedi qui verra la destruction du SDF-1 et du vaisseau de guerre rafistolé par KHYRON et son armée. Durant cette bataille RICK déclarera son amour pour LISA et



-SUPER DIMENSIONNAL FORTRESS MACROSS-

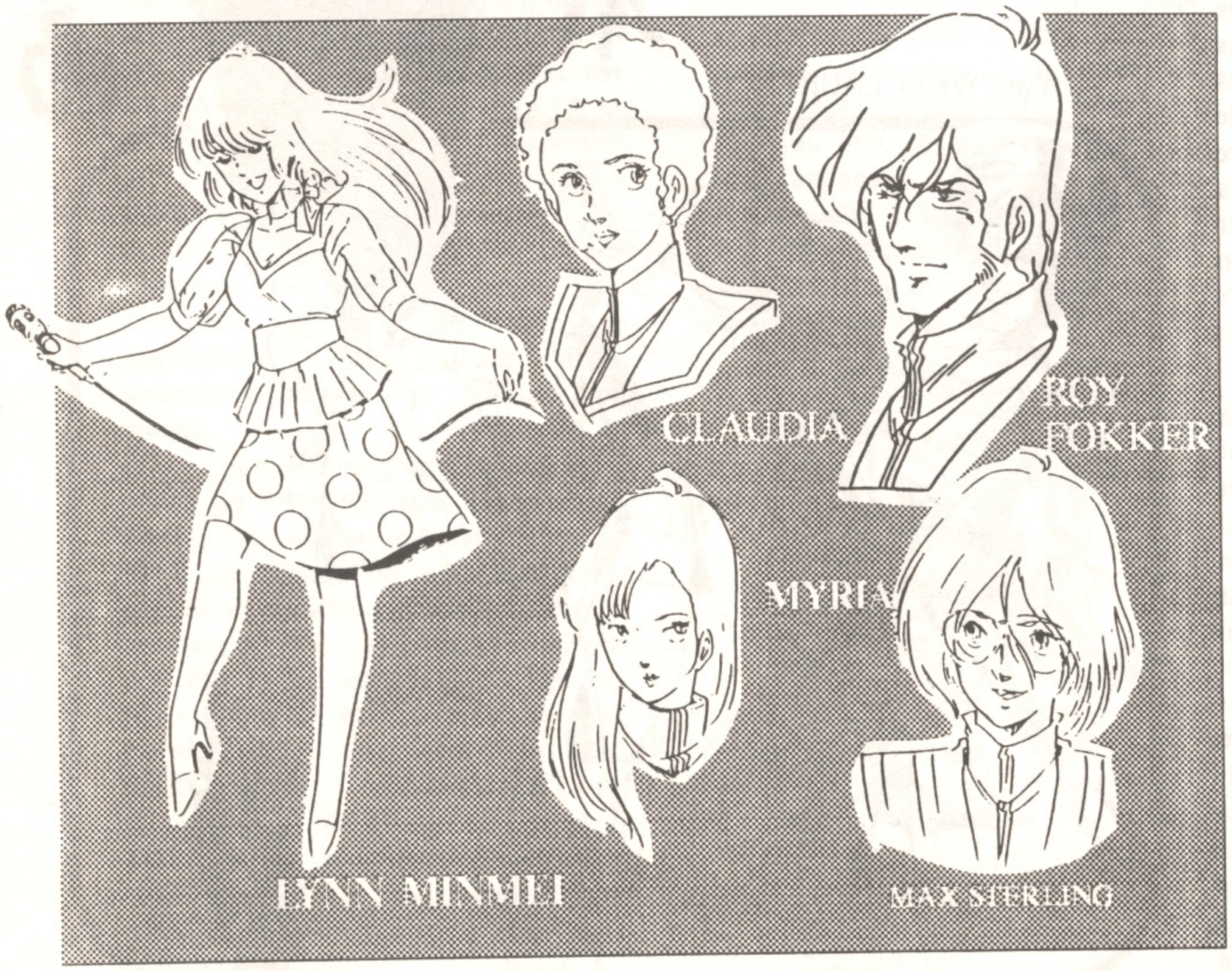
ROBOTECH: the macross saga	MACROSS
LYNN MINMEI	LYNN MINMAY
RICK HUNTER	HIKARU ICHIJOE
MAXIMILIEN STERLING	MAX GENIUS
MIRIYA	MIRIA FARIINA
CLAUDIA GRANT	CLAUDIA LASALLE
HENRY J. GLOVAL	BRUNO J. GLOBAL
BREETAI	BRITAI KRIDANIK
KHYRON	KAMUJIN KRAVSHERA

MINMEI devra renoncer à son amour (quel avait au début refouler par orgueil et pour son métier de pop star)pour retourner chanter et faire réver une nouvelle génération de terriens.

A la fin de la série le roman photo du générique de fin se referme et apparait une phrase: "so long, AD 2012". RICK et LISA devait partir avec le SDF-2 pour prévenir une éventuel attaque de zentraedis qui aurait échappé à la destruction de la flotte principale, toutes les suggestions sont possibles pour la nouvelle série japonaise, les américains ont eux créé ROBOTECH 2: THE SENTINELS, plus de détails en page 31.

Cette série est riche à bien des niveaux et à bien des points de vues. Tout d'abord on peut être séduit par l'abondance des méchas comme les fameuses VALKYRIES, les destroids, et des combats spatiaux (bien que l'on ait du mal à croire aux transformations et au vol de jets dans le vide cosmique), le SDF-1 en lui méme reste trés impressionant dans ses proportions, il contient une ville et s'est vu relié à deux énorme portes avions, et ses deux modes , forteresse ou battloid, laissent réveur.

Le concept des zentraedi est lui aussi trés interessant: ces guerriers géant de 15 métres sont des clones qui ne connaissent aucun rapport homme/femme et qui ont été créé génétiquement par une race depuis longtemps disparu. Nous n'avons pas là le rapport manichéen du banal méchant extraterrestre qui veut detruire les gentils, les personnages évolueront au fur et à mesure de leurs rapports avec les "micronniens", des espions micronisé reviendront transformé par leurs expérience dans la forteresse et découvriront les joies d'une vie sans combat; MIRIYA qui s'était micronisé pour retrouver



l'intrépide terrien qui avait reussi à la battre tombera "amoureuse" de MAX et l'épousera ce qui donnera lieu aux premiéres noces dans l'espace et un lien sacré entre les deux peuples. Le fait est que MACROSS n'est pas une banale histoire de combat contre l'henvahisseur mais bel et bien l'expression des horreurs de la guerre et des pertes que cela peut occasionner (celle du héro ROY FOKKER , de BEN DIXXON ou tout bonnement la population terrienne durant l'assaut zentraedi). La diversité des héros nous permet également de ne pas se centrer sur un personnage mais d'avoir des vues multiples du cour des événements, ainsi peut on partager les pensées de rick durant sa premiére approche dans la ville en ruine de MACROSS d'un zentraedi qu'il vient d'abattre, de lisa lorsqu'elle retrouve la trace de son petit ami disparu sur Mars, de minmei partagée entre sa nouvelle vie de chanteuse actrice et son désir de mener une vie simple avec rick, ou de claudia lorsqu'elle apprend la mort de roy.

MACROSS est un univers sensible ou une chanteuse un peu naive se voit confié par sa voix le destin de tout un peuple, minmei reste indiscutablement lié à jamais à cette série. Les robots n'ont là un role à jouer que limité à de simples machines de guerre . Ce récit pourrait ressembler à bien d'autres concernant l'extinction de la race humaine par un envahisseur extraterrestre mais il va plus loin par la profondeur des sentiments développés dans chaques personnages, y compris ceux qualifiés de secondaires, sentiments ou personnalités qui nous les rendent vivants, attachants, palpables. Mr KAWAMORI a reussi là un exploit qu'il a réédité par la suite, en 1984, avec le film de "MACROSS: do you remember love?".

Jamais l'atmosphére de MACROSS n'a pu étre égalé et nous attendons tous avec impatience la sortie pour 1992 de MACROSS II ou cette fois ci la chanteuse fait partie des envahisseurs...pour plus d'infos tounez la page!

Yvan WEST LAURENCE

SUPER DIMENSIONNAL FORTRESS MACROSS: STUDIO NUE et TATSUNOKO PRODUCTIONS,

En 1982 etait diffusé au Japon la fameuse série MACROSS, celle-ci remporta par la suite un succés digne de ses prédecesseurs, SPACE CRUISER YAMATO et GUNDAM, aussi dans son pays d'origine qu'à l'étranger sous le titre de ROBOTECH: THE MACROSS SAGA.

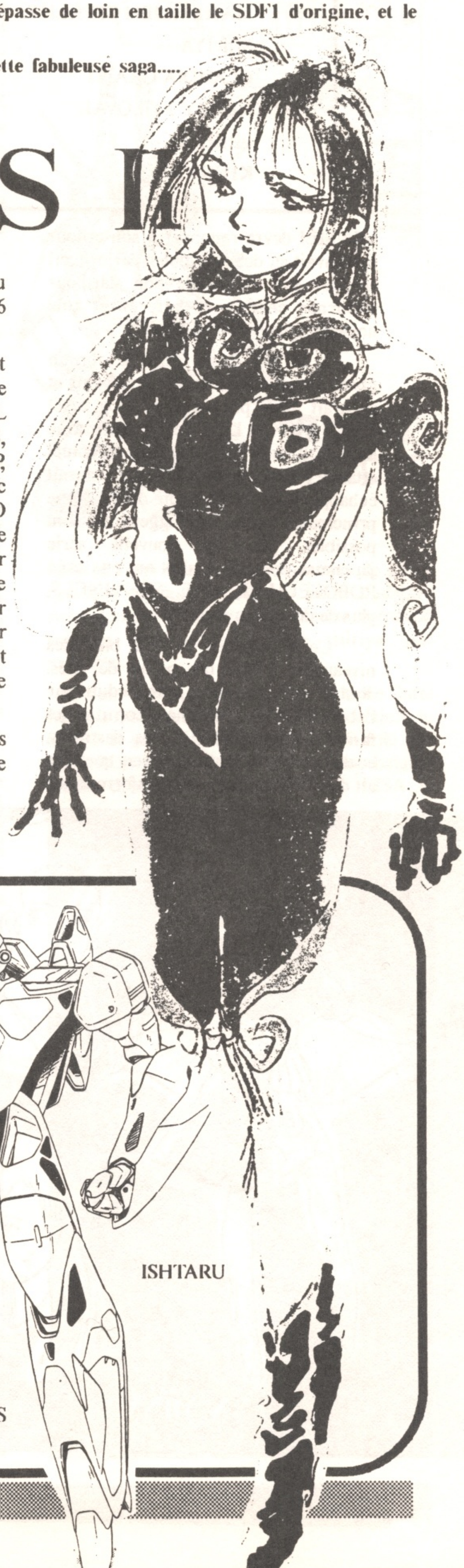
En 1984 sortait sur les grands écrans nippons un superbe film d'animation: MACROSS, DO YOU REMEMBER LOVE?

En 1987 apparaissait en OAV MACROSS FLASHBACK 2012, un vidéo clip de 45 minutes qui nous laissait entrevoir l"idée d'une suite avec des personnages plus vieux, l'apparition du SDF2 qui dépasse de loin en taille le SDF1 d'origine, et le VF-4 la nouvelle VALKYRIE du Cdt HIKARU HICHIJOE (RICK HUNTER).

Mais rien ne nous laissait présager une suite, aprés 7 ans d'attente, à cette fabuleuse saga.....

ANIMELAND EST FIER DE VOUS PRESENTER :

MACROSS II



La nouvelle série se présentera sous la forme de 6 OAV de 50 minutes qui sortiront en mars 92.

L'histoire se situe 300 ans aprés l'épopée de la forteresse macross, les zentradiens et les terriens ont fini par se joindre et former une nouvelle civilisation micronienne. La plupart des grandes villes sont construites sur les épaves de vaisseaux zentradiens échoués sur notre planéte. Le SDF-1 est conservé précieusement comme un monument bien qu'une tentative de renflouage ait été effectué.

De nouveaux personnages prennent place dans un cadre sentimental qui rapelle à la fois les intrigues du MACROSS d'origine et celles de GUNDAM.

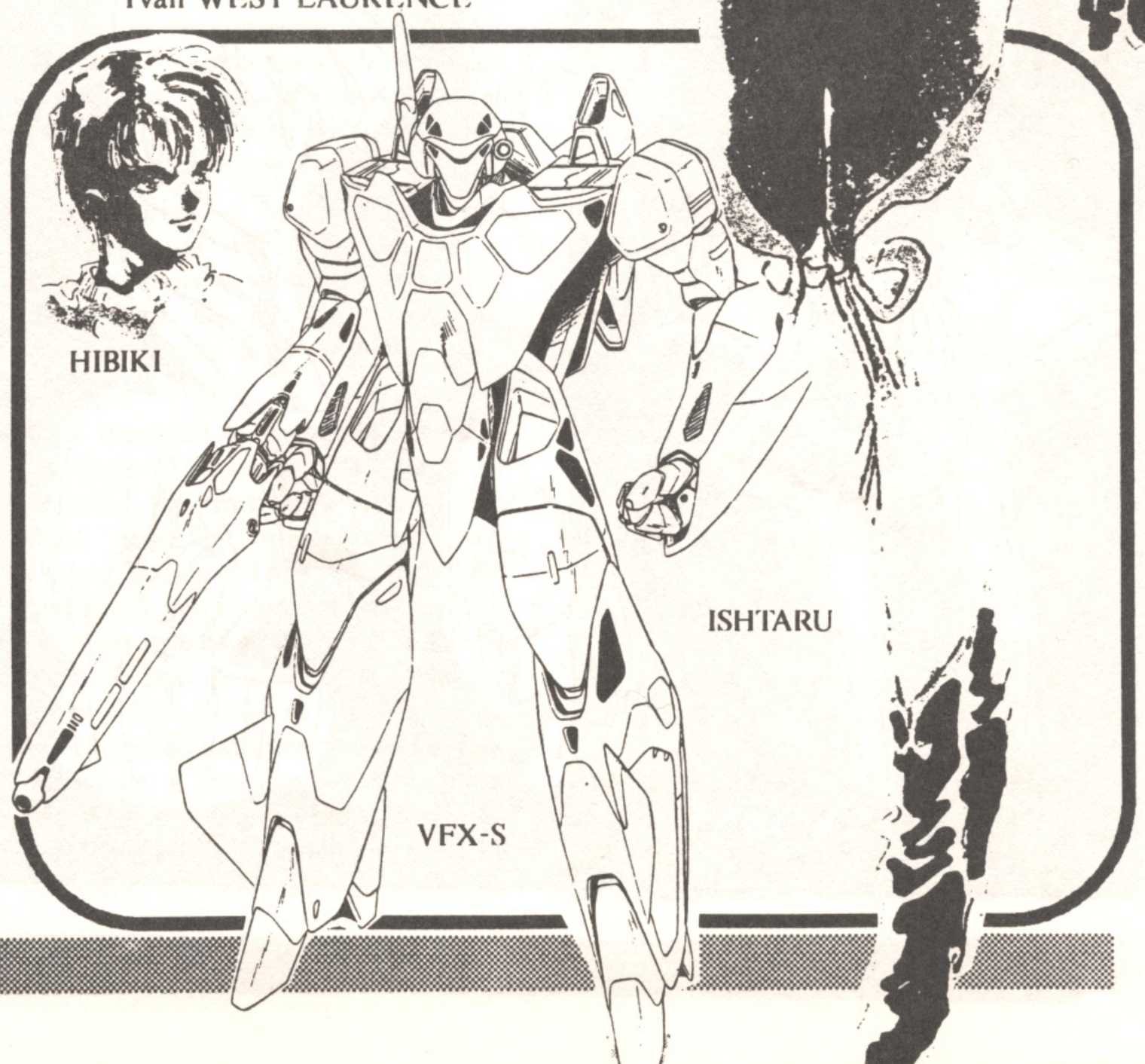
HIBIKI, un jeune journaliste de 17 ans, découvre lors d'une bataille une jeune et jolie fille de la race des envahisseurs MALDOKS. Ces nouveaux conquérants de taille micronienne semble avoir une culture et connaitre le secret de la protoculture sans pour autant en jouir comme les humains puisqu'ils s'en servent avant tout pour contoler leurs troupes , et anciennement les guerriers zentradiens!

HIBIKI raméne donc ISHTARU (c'est son nom)dont le visage inexpressif s'égayera petit à petit au contact des terriens. Parmi les nouveaux as du pilotage de VALKYRIES se trouve SYLVIE, une jeune fille de 18 ans amoureuse de HIBIKI, et NEXS qui s'interesse de trés prés à cette derniére tant par ses prouesses de vol que par sa beauté. Ceux ci devront combattre une nouvelle menace, mais qui sont-ils reellement? les descendant des créateurs des zentradiens, des zentradiens rebelles échappés depuis longtemps aux investigations terrienne, des humains en soif de pouvoir et qui utiliserait du materiel zentraedi? Réponse dans 6 mois....

L'équipe de MACROSS II est avant tout constitué de professionnels de la réalisation d'OAV (GALL FORCE, BUBBLE GUM CRISIS, MEGAZONE 23, ANGEL COP, etc.) On retrouve pourtant avec plaisir Mr HARUHIKO MIKIMOTO, le créateur de minmei, qui reste le character designer de cette série légendaire; le mecha designer n'est plus Mr KAWAMORI mais Mr NAKAYAMA, ce qui n'empèchent pas les mèchas d'étre trés proche de leurs modéles originaux.

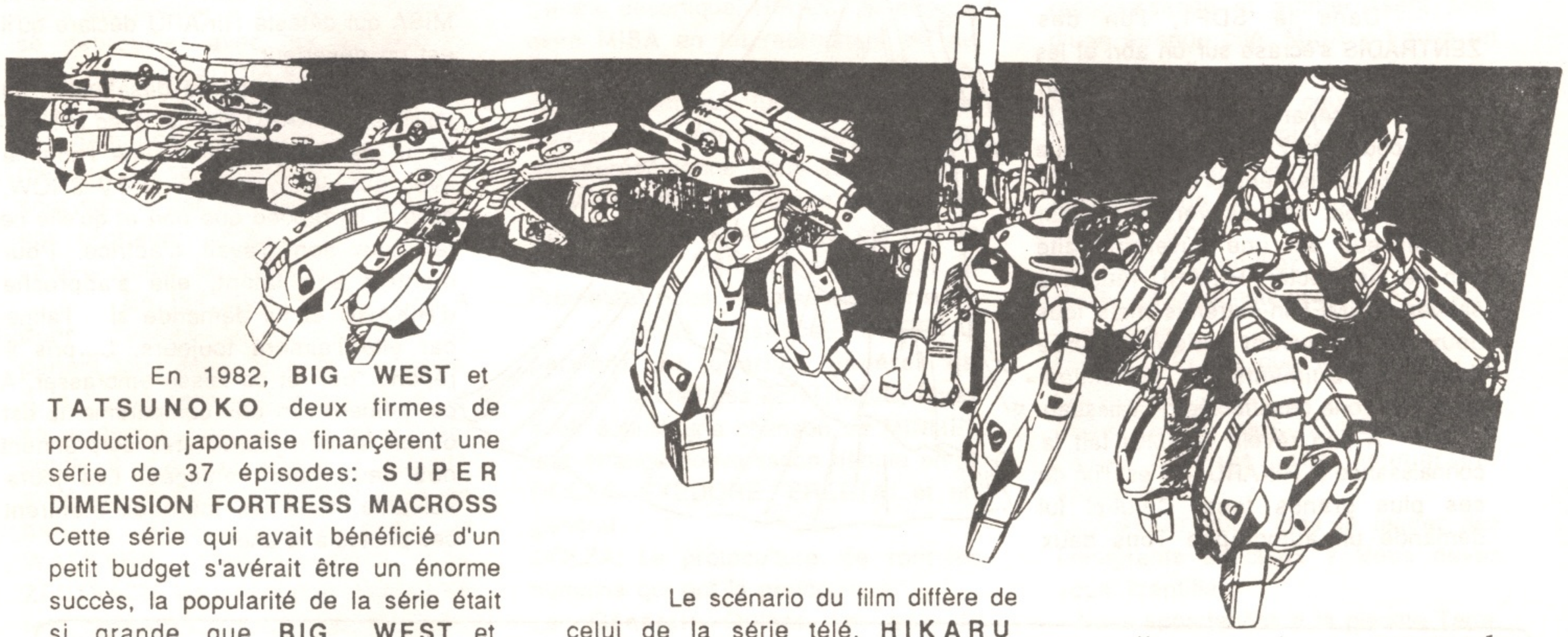
encore un peu de patience et nous pourrons évaluer le niveau de cette suite tant attendue et sollicitée.....

Yvan WEST LAURENCE



SDF-1 マクロス MACROSS

L'HISTOIRE DU FILM PRESENTEE PAR PASCAL LAFINE ET ALEXANDRE MICHAUT

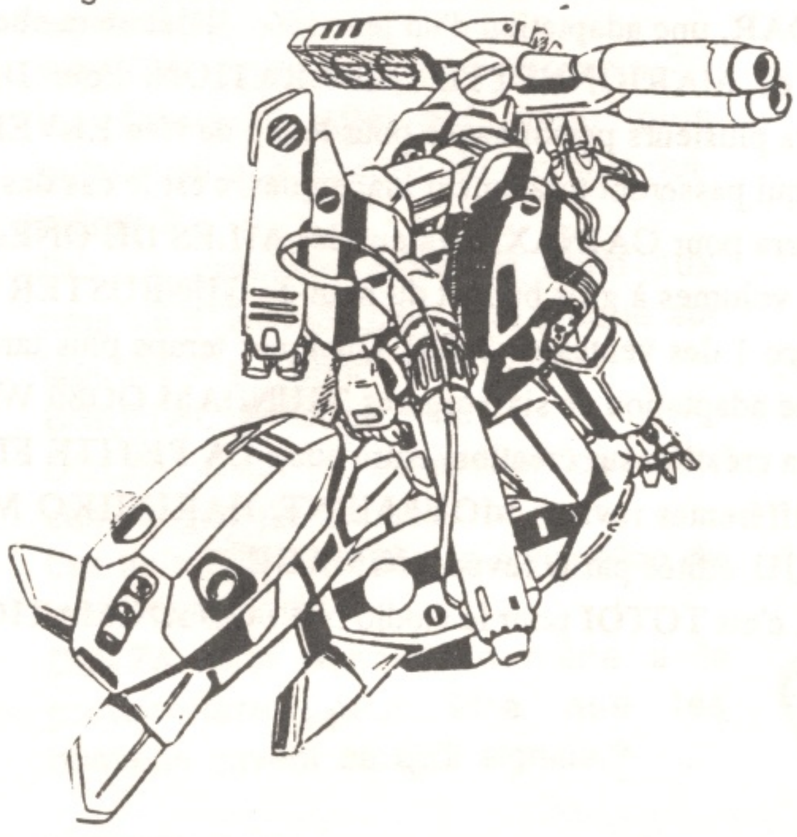


En 1982, **BIG WEST** et **TATSUNOKO** deux firmes de production japonaise finançèrent une série de 37 épisodes: **SUPER DIMENSION FORTRESS MACROSS** Cette série qui avait bénéficié d'un petit budget s'avérait être un énorme succès, la popularité de la série était si grande que **BIG WEST** et **TATSUNOKO PRODUCTION** s'allièrent avec **MBS** et **SHOGAKUKAN** afin de produire ce qui allait être le premier film à gros budget d'animation japonaise.

Le 7 juillet 1984 sortait dans les salles de cinéma au Japon, le film **MACROSS DO YOU REMEMBER MY LOVE.** Ce film était produit par **AKIRA INOUE, HIROSHI IWATA** et **TSUNEYUKI ENOMOTO.** La direction et la réalisation furent confiées à **NOBORU ISHIGURO** et **SHOJI KAWAMORI**, ce dernier tenant plusieurs rôles dans la conception du film. En plus de son rôle de réalisateur, il était aussi auteur, scénariste et surtout créateur de mécha.

Le planning de production fut confié au **STUDIO NUE** (prononcer noué). Cet atelier qui est spécialisé dans la conception artistique s'est investi à plusieurs niveaux dans la création du film. Les peintures de fond ont été faites par **MITSUHARU MIYAMAE** et la création des personnages par **HARUHIKO MIKIMOTO (GUNBUSTER, GUNDAM 0080),** assisté par **TOSHIHIRO HIRANO (DANGAIO, ICZER 1).** Tous deux travaillèrent aussi sur l'animation du film avec **ICHIRO BANNO.**

Le scénario du film diffère de celui de la série télé. **HIKARU ICHIJO (RICK HUNTER)** est déjà lieutenant, il ne connait pas **LYNN MINMEI** qui est une grande chanteuse très connue pour ses talents d'actrice, **LYNN KAIFUN (KYLE)**, son cousin dans la série télé, est son frère et son imprésario dans le film. Toute l'escadrille du SDF 1 porte comme emblème une tête de mort et les pilotes appellent tous **ROY** "Boss". Au début du film, le **SDF 1** se trouve dans l'espace à un mois de la Terre vers laquelle il se dirige. Le **SDF 1** combat deux ennemis à la fois; les **ZENTRADIS**, un pleuple de clônes guerriers et les **MELTRANES**.



guerrières ennemies des **ZENTRAĎIS**.

Quelque part dans l'espace, deux ZENTRADIS. EXEDORE et BREETAI, examinent de petits objets. Une étrange conversation s'engage:

- Que sont tous ces objets?
- Nous les avons pris lors de notre dernière attaque.
- Mais ces objets ne nous apprennent rien sur les femmes.
- Nous devons les combattre à nouveau afin de pénétrer dans leur vaisseau.

Ailleurs, a bord de la forteresse spatiale MACROSS, plusieurs VALKYRIES (VARITECH) décollent d'Armouto 1 pour défendre la forteresse.Dans le vaisseau, la vie quotidienne continue pour les civils: dans la plus grande salle de concert du SDF1, LYNN MINMEI donne son premier concert, brusquement interrompu par l'attaque ZENTRADI. Hors du vaisseau, les combats ont déjà commencé: MAX JIINAS (MAX STERLING), un pilote très doué, réussit à détruire plusieurs vaisseaux ennemis. HIKARU ICHIJO, l'un de ses coéquipiers, est vexé par les prouesses de MAX et par la remarque déplacée d'un autre pilote, HAYAO KAKIZAKI (BEN DIXON); il part alors en avant-poste défendre le SDF1. Pendant la transformation de la forteresse, plusieurs ZENTRADIS pénètrent dans le SDF1. HIKARU ,qui

tente de sauver les survivants, reçoit l'ordre d'un de ses supérieurs, le capitaine MISA HAYASSE (LISA HAYES), de laisser les troupes de défense interne s'occuper de la situation et de retourner à son poste. HIKARU refuse d'exécuter l'ordre et, avant de couper sa radio et de poursuivre les envahisseurs, il dit à MISA " Les femmes ne savent pas commander."

Dans le SDF1, l'un des ZENTRADIS s'écrase sur un abri et les civils fuient. Pendant leur fuite, MINMEI est séparée de son frère KYLE Tout-à-coup, les ZENTRADIS ainsi que tous ceux qui les entourent, MINMEI y compris, sont aspirés vers l'extérieur du vaisseau par une ouverture faite afin de les éjecter. HIKARU réussit à sauver MINMEI in-extrémis mais tous deux se retrouvent enfermés entre deux compartiments de protection, dans une zone désaffectée du vaisseau.

A son réveil, MINMEI fait la connaissance d' HIKARU, qui est l'un de ses plus grands fans. Celui-ci lui demande un autographe Tous deux

aménagent au mieux la zone du SDF1 dans laquelle ils se trouvent. Le combat a cessé: BREETAI et EXEDORE examinent les films ramenés par les ZENTRADIS qui avaient pénétrés dans le SDF1. Ils sont étonnés de voir les femmes vivre avec les hommes et ils décident alors de capturer des humains afin de les analyser. A bord du SDF 1, ROY ordonne à ses hommes de fouiller la partie désaffectée du vaisseau, MISA qui déteste HIKARU déclare qu'il est un déserteur.

Dans la partie désaffectée du vaisseau, HIKARU discute avec MINMEI et lui demande si elle aime l'homme avec qui elle joue dans le TV SHOW, celle-ci lui répond que non et qu'elle ne fait que son travail d'actrice. Pour montrer son talent, elle s'approche d'HIKARU et lui demande si il l'aime car elle l'aimera toujours. Surpris il répond "oui" et se laisse embrasser. A ce moment l'un des compartiments est ouvert et des journalistes surprennent nos deux héros enlacés. Les jours suivants, tous les journaux montrent ces photos à la une.

HARUIKO MIKIMOTO est né le 28 août 1959. Cet auteur de talent a débuté comme sous-traitant dans de petites sociétés d'animation. Il a vraiment débuté en tant que character design sur un film du nom de **HIGH SPEED JESSY** mais son essort véritable a eu lieu en 1981 quand les studios **NUE** lui ont proposé d'être créateur de personnages sur une nouvelle série produite par **TATSUNOKO : SUPER DIMENSION FORTERESS MACROSS.**

Par la suite, il confirma son talent en partant travailler chez **T.M.S.** où il devînt créateur de personnages sur une série à laquelle on a accordé un budget assez considérable : **SUPER DIMENSION FORTERESS ORGUSS.**

En **1984**, après son court passage chez **T.M.S.** il retourna aux studios **NUE** où il devînt animateur et à nouveau créateur sur le film **MACROSS DO YOU REMEMBER MY LOVE.**

1985, MIKIMOTO collabore avec **NOBURO ISHIGURO** et **TOCHIMIKI SUZIKI** des studios **ARTMIC**, tout nouveaux à l'époque et concurent direct des studios **NUE** sur le film **MEGAZONE 23 1** où il sera créateur exclusif du personnage de **TOKI MATSIRUI**. C'est **TOSHIRO HIRANO** qui avait travaillé avec lui sur **MACROSS** qui fera la continuité.

Par la suite, il créa beaucoup de personnages pour différentes sociétés. Il fît entre autre **STEPHANIE**, le personnage principal de **SALAMANDAR,** une adaptation d'un jeu vidéo. Il débutera chez **GAKKEN** et dans la revue **NEW TYPE** une bande dessinée du nom de **MARIONNETTE GENERATION.** Pour **DRAGON MAGAZINE**, une revue spécialisée dans le jeu de rôle, il créera plusieurs personnages pour le jeu de rôle **ELVER Z** qui deviendra un gros succès. Il créera aussi à cette période des séries qui passeront totalement inaperçues, c'est le cas des **VARIANCES.**

Son véritable succès redémarra pour **GAINAX**, créateur des **AILES DE ONEAMIS** et de **NADIA DE L'OCEAN MYSTERIEUX.** Sur une série de six volumes à gros budget du nom de **GUNBUSTER TOP WO NERAE** (cette série faite pour le marché de la vidéo sera numéro 1 des ventes en 1989). Quelques temps plus tard il reprit le monstre de l'Animation Japonaise **GUNDAM** pour en faire une adaptation de six volumes **"GUNDAM OO80 WAR IN THE POCKET".**

En peu de temps, il cumulera création sur création, entre autre **LA PETITE FILLE AU VELO, MEGAZONE 23 PART 2** et **3** des illustrations pour différentes revues; **MOVEMENT, HARUHIKO MIKIMOTO ILLUSTRATIONS** et plusieurs numéros de la collection **JUJU**, éditée par la revue **ANIMAGE.**

Sa dernière création en date, c'est **TOTOI** pour le studio **NIPPON ANIMATION**, l'histoire d'un jeune garçon et de son phoque.

Pascal LAFINE.

HIKARU reçoit la visite de MISA en colère qui après l'avoir sermonné lui dit qu'il n'aura pas de blâme car il a sauvé MINMEI. Puis viennent ROY, MAX et HAYAO qui le taquinent et lui demandent si il a fait l'amour avec MINMEI.

ROY et CLAUDIA organisent un dîner afin de réconcilier MISA et HIKARU mais ceux-ci ne se parlent pas. ROY, complètement ivre, décide alors de montrer à HIKARU comment se débrouiller avec les femmes et embrasse CLAUDIA,stupéfaite. Un serveur vient annoncer à HIKARU qu'il est demandé au téléphone par un membre de sa famille. MISA et ROY sont surpris car ils savent qu'HIKARU est orphelin; après s'être excusé celui-ci quitte le restaurant.

En fait c'est MINMEI qui a donné rendez-vous à HIKARU; ils partent tous deux faire les magasins. A la fin de cette soirée épuisante, ils se rendent à l'observatoire où MINMEI confie à HIKARU qu'elle a toujours aimé les étoiles. Ils partent alors en ballade dans l'espace avec un WALKYRIE d'entrainement. Les ZENTRADIS les repèrent et décident de les capturer, tout comme les MELTRANES.

ROY, MISA et KAIFUN se portent au secours d'HIKARU et de MINMEI; mais les ZENTRADIS les capturent tous. Nos héros sont amenés devant BREETAI qui leur demande pourquoi les hommes et les femmes vivent ensemble et quel type d'usine les fabrique. ROY répond que les hommes et les femmes ont toujours vécus ensemble et qu'ils font l'amour pour se reproduire. BREETAI lui ordonne de le faire sur le champ. ROY, encore sous l'effet de l'alcool, saisit alors MINMEI. KAIFUN le pousse et embrasse MINMEI de force. BREETAI surpris demande qu'on les emmène: KAIFUN et MINMEI sont séparés des autres.

Les MELTRANES désirant s'emparer des humains, attaquent les ZENTRADIS. HIKARU, MISA et ROY profitent de l'attaque pour s'enfuir et retrouver leurs WALKIRIES. Au moment de décoller, des ZENTRADIS apparaissent. HIKARU embrasse alors MISA, plongeant les soldats ZENTRADIS en état de choc: nos héros en profitent pour s'échapper. Parti à la recherche de MINMEI et de KYLE, ROY tombe dans le piège d'un ZENTRADI: KAMJIN (KHYRON). Pour permettre à MISA et HIKARU de s'enfuir, ROY se sacrifie en tuant KAMJIN et il a juste le temps de dire a HIKARU: "Dis au revoir à CLAUDIA pour moi".

Après une longue course dans le vaisseau ZENTRADI, HIKARU et MISA retrouvent MINMEI. Mais, alors qu'ils vont la sauver, le vaisseau fait un saut dans l'hyperespace, et nos deux amis.sont projetés sur une planète inconnue.

Ils se retrouvent sur une planète désertique. HIKARU se dispute avec MISA en lui reprochant de ne penser qu'au travail. MISA clôt la conversation en lui ordonnant de trouver un endroit où se poser et, exasperée, donne toute sa puissance au VALKYRIE et perd son contrôle. Ils s'écrasent sur une plage où gît un porte-avions. MISA s'écrit;"C'est le Prometée; nous sommes sur Terre.!"

Dans l'espace, BREETAI parvient au quartier général de DOLZA, le chef des ZENTRADIS. Après avoir écouté une chanson de MINMEI, une étrange conversation débute entre DOLZA, EXEDORE, BREETAI et un général

DOLZA: La protoculture, ce sont les humains qui ont la protoculture.

Le Général: Qu'est ce que la protoculture ?

DOLZA: La protoculture est une activité plus créative que le combat lui-même. Nos créateurs ne nous ont pas tout dit à propos de leur propre culture, ils nous ont seulement dit de ne pas chercher à la connaître.

EXEDORE: Et c'est cet horrible son la protoculture.?

DOLZA: Non, c'est ce qu'ils appellent une chanson, et ça a été fabriqué pour sa plus grande partie au niveau des dieux, c'est au fil des millions d'années de guerre que j'ai compris ce qu'était la protoculture. Ce chant a le pouvoir de rapprocher les hommes et les femmes.

BREETAI: Elle est donc si puissante ?

Le Général: Elle est donc plus puissante que l'esprit du combat lui-même ?

DOLZA présente alors un objet aux trois ZENTRADIS: c'est une plaque sur laquelle il y a des inscriptions.

BREETAI: Qu'est ce donc ?

DOLZA: C'est un échantillon de cette culture que j'ai pu avoir un jour.

Les trois ZENTRADIS: Un échantillon de cette culture ?

DOLZA: Cet échantillon mène a la protoculture, peut être que les humains savent ce qu'il signifie.?

Sur Terre, MISA et HIKARU se sont réconciliés. MISA, malade, est soignée par HIKARU. Pendant son délire, elle avoue à HIKARU être déconcertée par son attitude car elle savait que le soir du dîner avec ROY, il était parti rejoindre MINMEI. car le serveur avait annoncé un coup de fil de sa famille alors que MISA savait qu'il était orphelin.

Le lendemain, ils partent en reconaissance et ammerrissent près d'une étrange cité. MISA y trouve un émetteur; elle envoit un message au SDF1, l'émetteur se coupe juste à la fin de la transmission. HIKARU déclenche par mégarde l'ordinateur central: une grosse voix se fait entendre alors.

Ordinateur: Identifiez -vous.!

MISA: Ca fait longtemps que nous vous attendions.

HIKARU: Est-ce que vous pouvez le comprendre ?

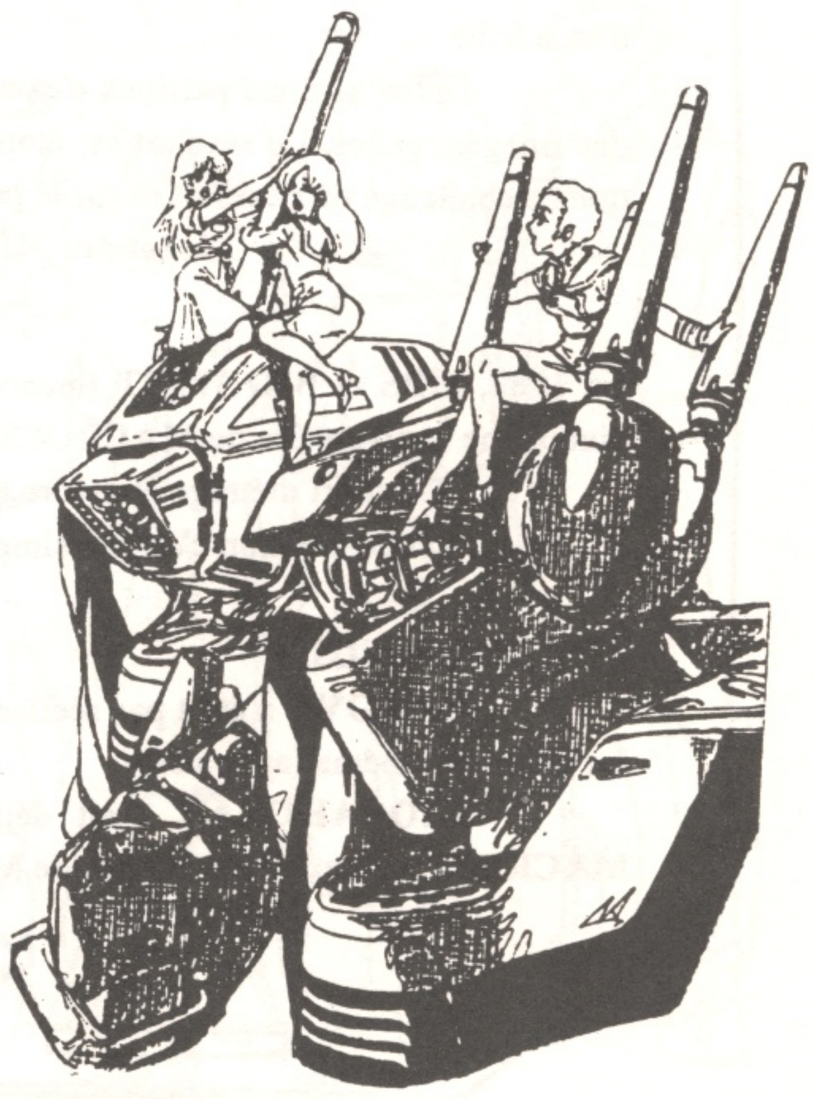
MISA: Oui, je peux.. Qui êtes vous ? Nous sommes des immigrants spatiaux.

Ordinateur: Vous êtes le leader des immigrants spaciaux ? Vous devez vous identifier.

- Nous appartenons a la planète Terre.
- Alors vous devez être des clônes.
- Quels clônes ?
- Nous allons cesser la communication. Arrêter la communication.

A ce moment, l'ordinateur s'éteint.

MISA: "Il y a longtemps, il y avait la protoculture,une technologie très avancée qui pouvait faire des clônes-enfants. Les hommes-clônes formaient une armée, les ZENTRADIS. et les

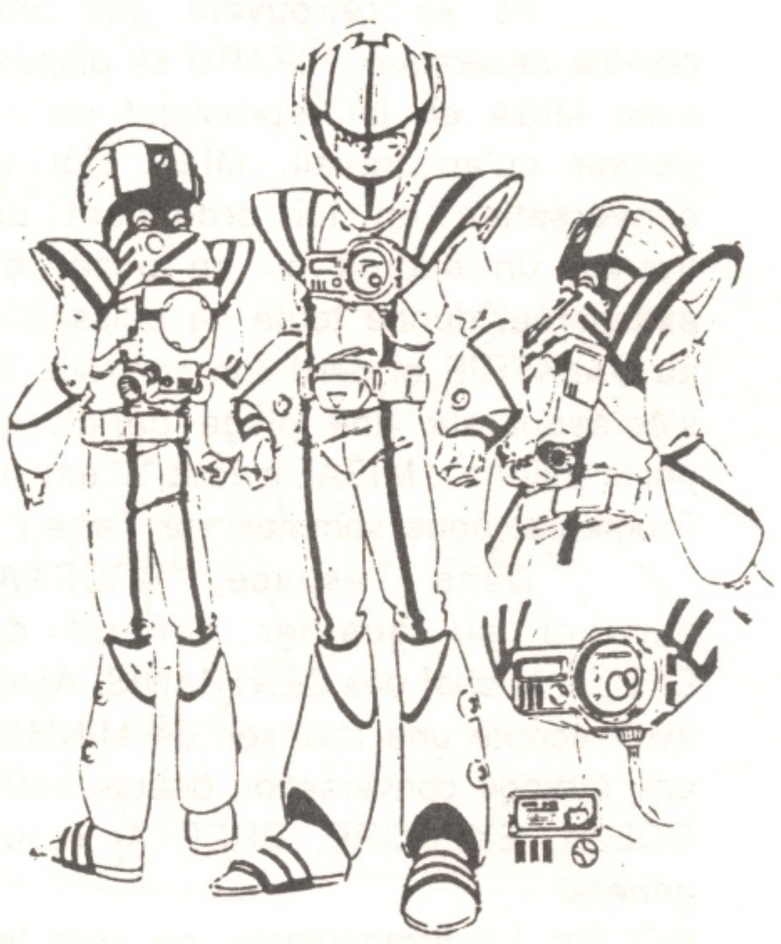


femmes-clônes une autre armée, les MELTRANES. Une grande guerre éclata entre eux. Les créateurs de cette technologie fabriquèrent des géants qui ne savaient que se battre; le problème c'est que leur expérience a échoué, ils ont fait une grosse erreur; les hommes et les femmes ne pouvaient vivre ensemble alors qu'a l'origine c'était leur but. Ils sont allés sur Terre pour recommencer cette expérience; nos ancètres sont donc le fruit de cette expérience qui avait échoué, l'origine de l'humanité.

HIKARU: Tu veux dire que nos ancètres... Alors qu'est'il arrivé aux créateurs ?

MISA: Lorsque la guerre s'est étendue entre les géants, nos créateurs sont venus sur cette planète et se sont cachés sous la mer car ils ne pouvaient pas revenir chez eux. Quand les ZENTRADIS ont attaqué la Terre, l'ordinateur gérant la planète à cru que les créateurs revenaient; c'est pourquoi il a répondu; pour nous fournir un endroit où nous pourrions vivre.

Après que l'eau ait quittée la ville, HIKARU et MISA fouillent dans les décombres et trouvent une plaque identique à celle de DOLZA. Tentant de la déchiffrer elle n'arrive à traduire que les premiers mots "rappelles-toi".et elle la garde pour la traduire plus tard.HIKARU visite la ville pendant que MISA prépare un dîner aux chandelles. A sōn retour, HIKARU est très surpris et après un long dîner, tous deux s'embrassent langoureusement.



A leur réveil, ils ont la surprise d'être receuillis par le SDF1 qui a reçu leur message. Amenés devant le commandant GLOBAL (GLOVAL en VF), ils font leur rapport et annoncent à CLAUDIA la mort de ROY.

Peu de temps après, le SDF1 est attaqué par les MELTRANES qui ont elles aussi reçu le message de MISA. Pendant le combat, HAYAO est tué par FARINA (MIRIA), la meilleure guerrière MELTRANE. MAX se précipite pour le venger. Au bout d'un long combat,FARINA est battue par MAX qui décide d'aller examiner son adversaire. Lorsqu'il la voit , il ne peut s'empêcher de s'émerveiller devant son extraordinaire beauté et s'en éprend immédiatement.

Les ZENTRADIS qui ont aussi reçu le message, rentrent dans la bataille en forcant MINMEI a fredonner

Devant l'énorme succès de **MACROSS - DO YOU REMEMBER MY LOVE**, l'équipe se réunit à nouveaux pour une serie de clips. Ainsi on retrouve **HARUIKO MIKIMOTO** et **SHOJI KAWAMORI** principalement.

Il n'y a pas d'histoire, juste une serie de clips chantés formant bout à bout un concert. En fait juste le premier et le dérnier clip sont totalement nouveaux, pour ce qui est du dessin. Pour ce qui est des chansons ce sont toutes celles que MINMEI a l'habitude de chanter pendant la serie télévisée ou le film.

L'originalité de cet exercice de style réside surtout dans la dérnière chanson. En effet cela ressemble à l'introduction d'une suite éventuelle, soit un film à gros budget, soit une serie télévisée, ce qui parait moins probable. On y découvre notement le **SDF-2 MEGAROAD**, et les nouvelles **WALKIRYS VF-4**. Tout les personnages ont vieillis, MISA est le commandant de la nouvelle forteresse (qui dépasse d'ailleurs de très loin le SDF-1 en taille) et HIKARU en est le chef d'escadrille

Enfin, si nous parlions d'exercice de style c'est parce que les déssinateurs ont souhaité melanger des déssins avec des images réelles. Le résultat est étonnant! Mais pas de demi-mesure : soit on aime. soit on déteste. Sachez tout de même que ce challenge ne s'est fait ni sur le premier, ni sur le dernier clip.

Alexandre MICHAUT.

En **1987, MBS** et **BIG WEST** financèrent une **OVA** (film destiné au marché de la vidéo) de 30 minutes afin de fêter le cinquième anniversaire de **MACROSS**. A cette occasion, **BANDAI** et **ARII** rééditèrent plusieurs jouets et maquettes.

Ce court métrage consacré à **MINMEI** donnait l'espoir à un nouveau film. En réalité, si **MBS** et **BIG WEST** ont financé cette création c'est par simple clin d'oeil à **HARMONY GOLD** et **TATSUNOKO PRODUCTIONS** pour la réalisation de **ROBOTECH II:**

THE SENTINELS.

Cette **OVA** n'était pas réellement destinée au marché de la vidéo puisqu'elle a été diffusée en avant-première dans les salles de cinéma japonaises.

SHOGAKUKAN avait déjà sorti dans la collection **THIS IS ANIMATION** huit volumes consacrés à **MACROSS**, un neuvième traitant de **MACROSS FLASH BACK**: le **CHOJI KUJOSAI MACROSS GOLD BOOK.**

Pascal LAFINE.

une chanson qui met les MELTRANES en déroute. Entendant ce chant et voyant MAX, FARINA s'éprend de celui-ci.qui décide de se faire macroniser. Peu de temps après, les ZENTRADIS proposent aux humains l'arrêt des hostilités et, en signe de paix, libèrent MINMEI.

Annonçant cette bonne nouvelle a la population de MACROSS, l'amiral GLOBAL décore et fait monter en grade MISA, qui devient commandant, et HIKARU, qui passe capitaine,et présente trois ZENTRADIS qui se sont micronisés pour l'occasion. Pour fêter dignement cet événement, un invité de marque fait son apparition en la personne de MINMEI. Quand elle voit HIKARU, elle fond en larmes et court se blottir dans ses bras sous les flashes des journalistes.

Après la fin des réjouissances,MISA continue son travail sur la traduction de la plaque trouvée dans la cité sur Terre. Ceci terminé, non sans mal, elle va voir HIKARU pour qu'il persuade MINMEI de chanter le chant qu'elle vient de traduire. En effet,les inscriptions se trouvant sur la tablette forment une mélodie d'une puissance incalculable contre leurs ennemis. Qu'elle n'est pas sa surprise lorsqu'elle surprend MINMEI enlaçant HIKARU dans la chambre de ce dernier !

En voyant MISA, HIKARU essaye de lui expliquer qu'il s'agit d'un malentendu. MINMEI, vexée, s'enfuit en pleurant. Après son départ, MISA déclare son amour pour HIKARU.qui lui avoue que ses sentiments sont réciproques depuis leur exil forçé sur Terre.

L'alarme retentit alors; c'est l'alerte générale ! Les MELTRANES contre-attaquent. DOLZA n'ayant pas réussi à avoir une traduction de la plaque par MINMEI, décide d'abréger le combat et utilise toute l'énergie dont dispose sa forteresse pour un tir d'une puissance colossale; il réussit à anéantir presque toute la flotte MELTRANE. En réchappent quelques vaisseaux secondaires dont celui à bord duquel se trouvent MAX et FARINA. En agissant.ainsi, DOLZA a commis une erreur fatale car il a sciamment sacrifié une partie de sa flotte qui se trouvait dans le champ de tir; les survivants se retournent alors contre lui.

HIKARU rejoint MINMEI avec le texte de MISA et réussit, après une discussion ponctuée d'une giffle, à la persuader d'interpreter le chant de la protoculture.

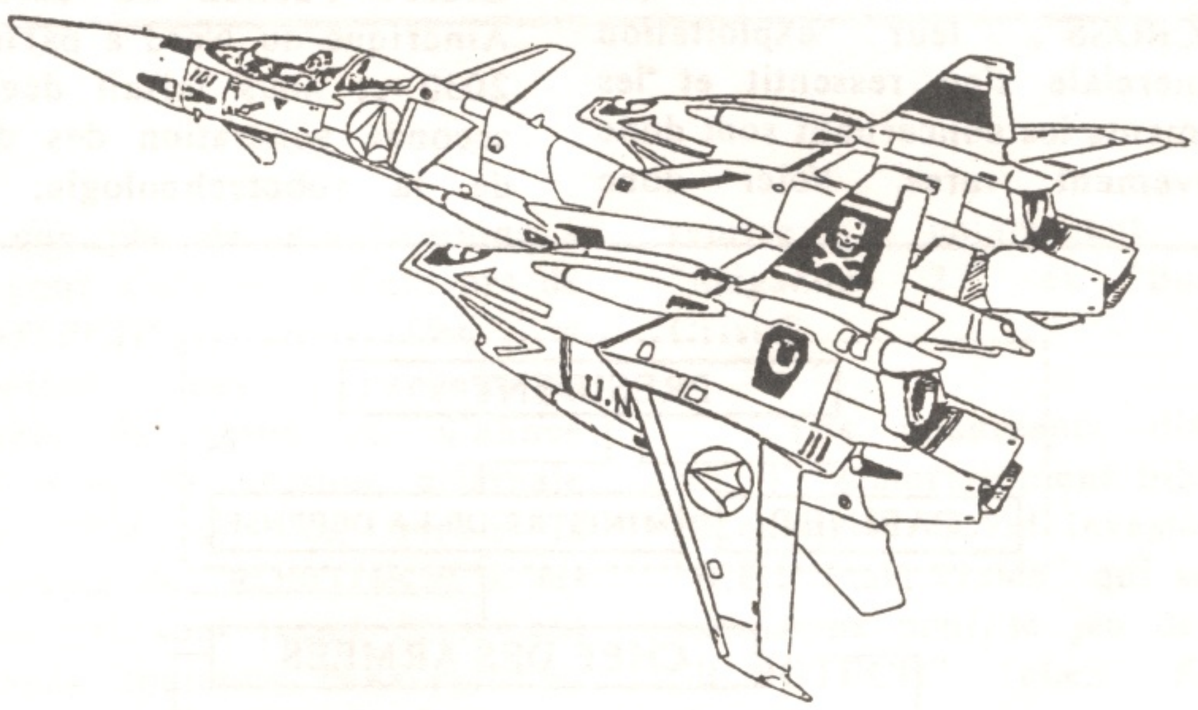
Les troupes ZENTRADIS sont perturbées par les paroles de la chanson qui a pour effet de les désorganiser et de leur faire prendre conscience du despotisme de DOLZA. Ainsi BREETAI, s'adresse a GLOBAL au nom de son peuple pour lui demander la permission de se ranger au côté du SDF-1 pour mettre fin à la tyrannie de leur chef suprème.

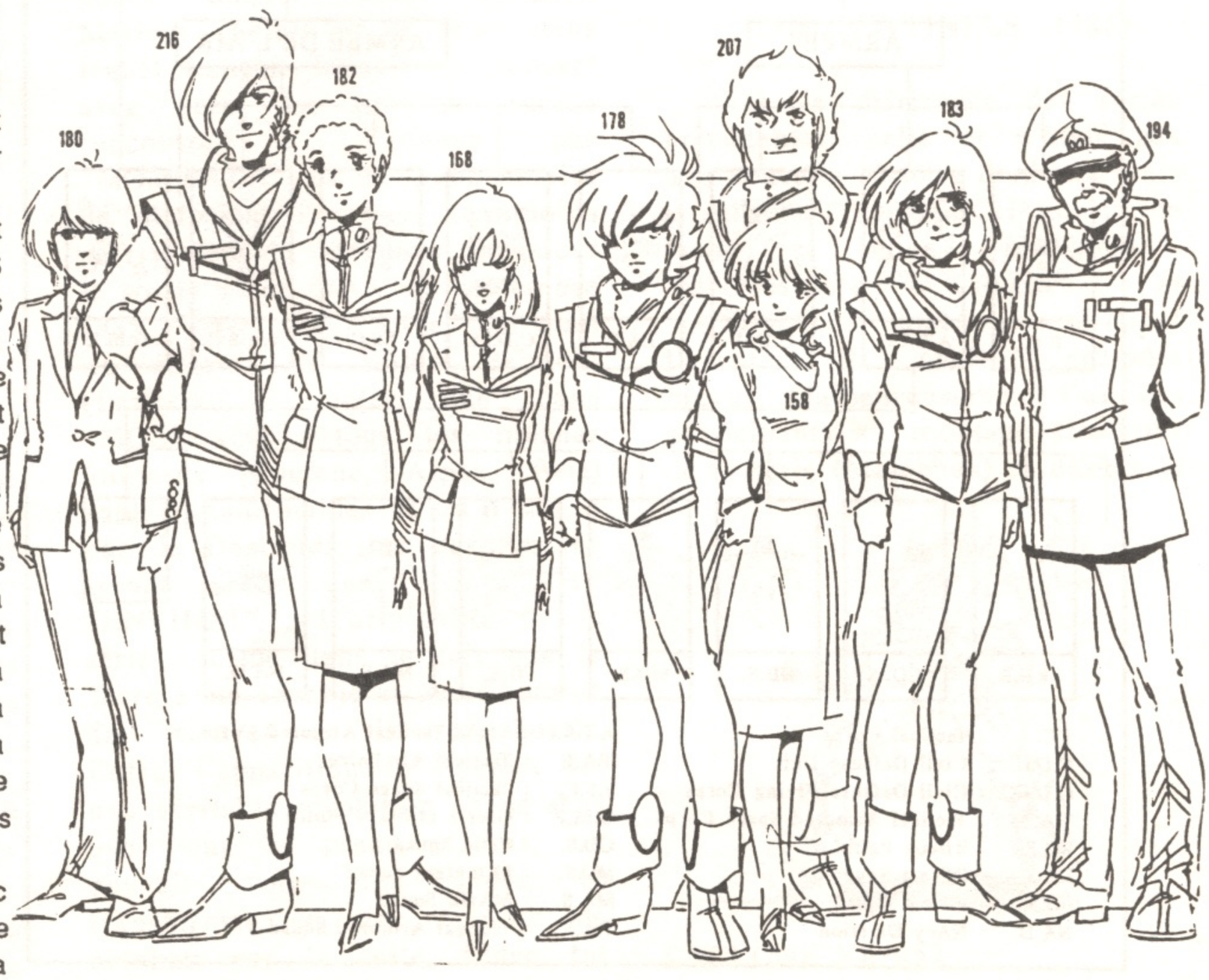
Grace aux efforts conjoints du SDF-1, des survivantes MELTRANES et des rebelles ZENTRADIS dirigés par BREETAI et EXEDORE, la fin est proche pour DOLZA.

C'est à HIKARU que revient la tâche de la mise à mort de DOLZA. A bord de son STRIKE WALKYRIE VF-1S, une version spécialement créée pour ROY FOKKER, HIKARU tire de tous ses canons sur l'ennemi commun et l'achève. Au loin, les cris de joies de milliers de combattants et de civils retentissent alors que MINMEI et MISA se se réconcilient.

MACROSS: Big West-Tatsunoko Production -MBS-Shogakukan -TOHO vidéo.

VF-4





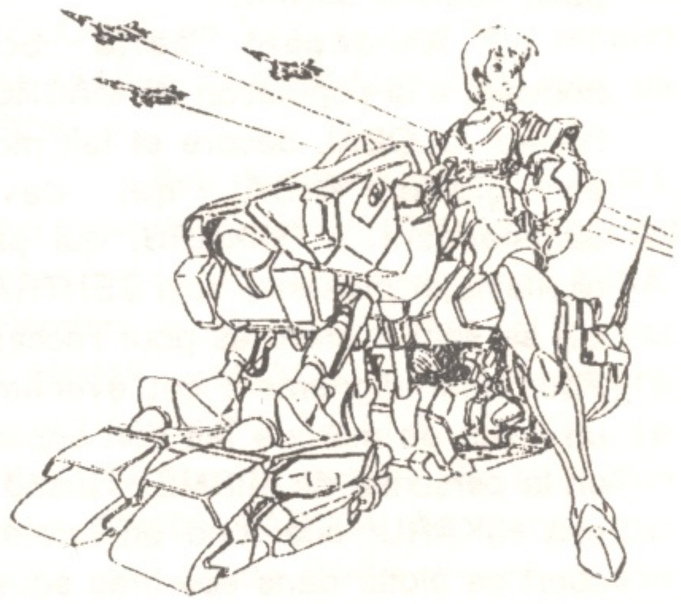
SUPER DIMENSION CAVALRY SOUTHERN CROSS
GENESIS CLIMBER MOSPEADA
THE SENTINELS

Tout le monde connaît "ROBOTECH", une superbe trilogie constituée de séries distinctes : "MACROSS", "SOUTHERN CROSS" et "MOSPEADA". Le succès rencontré par cette épopée fut tel que celle-ci devait être suivie d'une nouvelle aventure; "ROBOTECH II : THE SENTINELS". Si les renseignements abondent sur "MACROSS", il est par contre assez difficile de connaître l'histoire originale des trois autres; celles-ci n'ayant pas eu le même succès que "MACROSS", leur exploitation commerciale s'en ressentit et les documents les concernant sont donc relativement rares. Voici donc quelques précisions sur l'histoire de ces séries.

SUPER DIMENSION CAVALRY SOUTHERN CROSS (The Southern Cross) (1984)

Des trois séries nous intéressant aujourd'hui, c'est indéniablement celle-ci qui a subi le plus de modifications par rapport à son histoire originale.

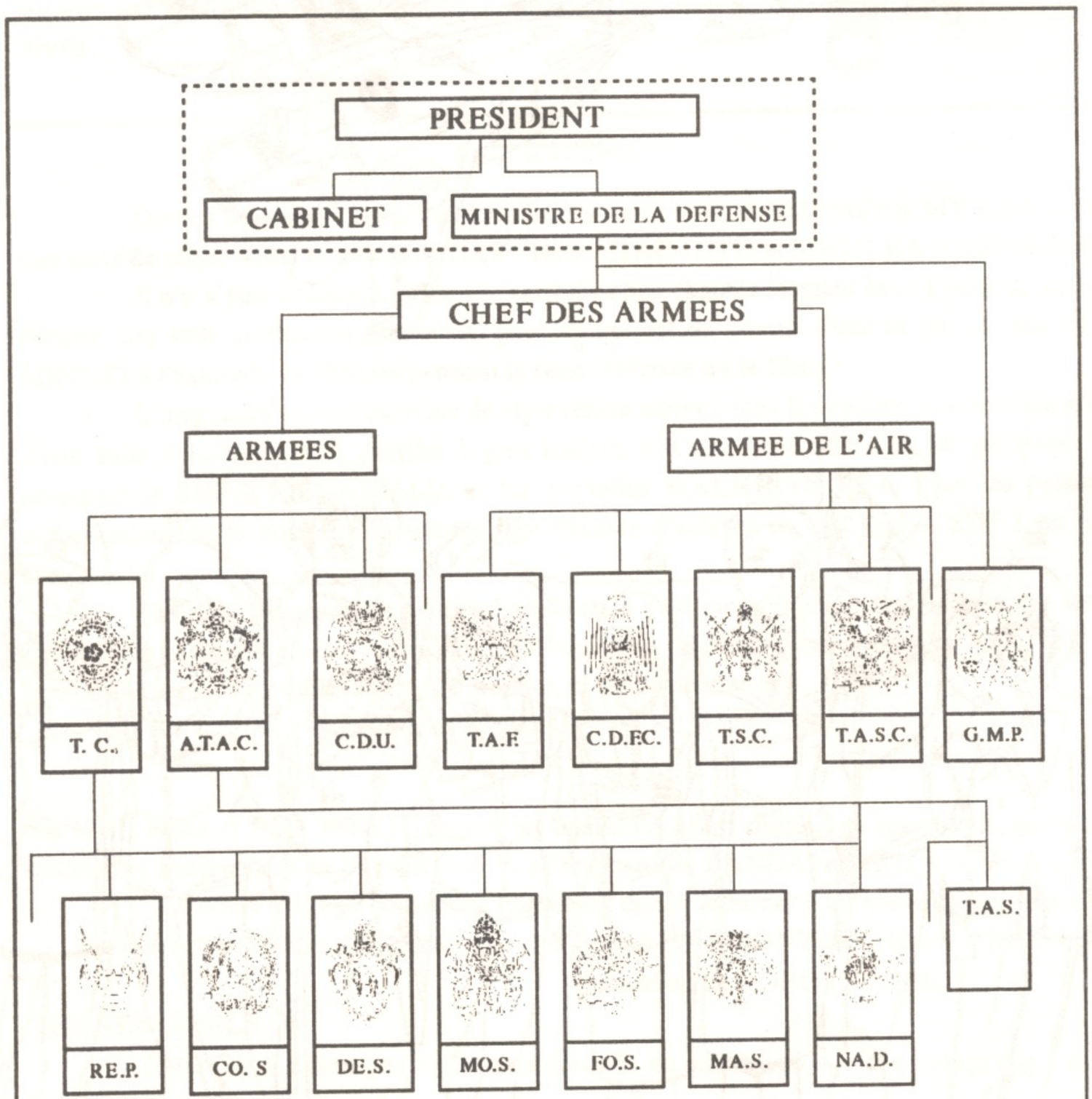
Si dans "The Southern Cross" l'action se déroulait en Amérique du Nord à partir de l'an 2030 et nous faisait découvrir la seconde génération des défenseurs de la robotechnologie, l'histoire



HOVER CYCLE

originale se situait dans un système solaire éloigné de la terre (abandonné par les survivants après une guerre thermonucléaire totale), sur la planète GLORIE, une colonie française (?). Si l'organisation des armées reste inchangée (voir tableau des armées), les données concernant les personnages ont été remaniées de manière à assurer une relative continuité avec "MACROSS"; ainsi Dana Sterling s'appelait Jeanne Françaix au départ (voir liste des noms originaux). De même, Zor n'est pas le clone du créateur de la protoculture mais un humain capturé lors de l'attaque de la base ALUCE (un avant poste établit sur une planète proche de GLORIE est victime d'un lavage de cerveau (ceci explique les scènes vues lorsque Zor retrouve partiellement la mémoire). Enfin, la série a été remontée; l'épisode N°1 mêle des scènes de "MACROSS" et de "SOUTHERN CROSS", l'épisode N°13 à été purement et simplement supprimé de même que certaines scènes ici et là.

Comme chaque série, "SOUTHERN CROSS" avait ses particularités; il faut tout d'abord souligner la part belle faite aux femmes ici puisque les protagonistes principaux sont des jeunes femmes, à savoir Dana Sterling, Marie Crystal et Nova Satori. Bien sûr, il y a une



T.C. : Tactical Corps
C.D.U. : Civil Defense Unit
C.D.F.C. : Civil Defense Flying Corps
T.A.S.C. : Tactical Armored Space Corps
RE.P. : REcon Patrol
DE.S. : DEsert Squad
FO.S. : FOrest Squad
NA.D. : NAvy Division

A.T.A.C. : Alpha Tactical Armored Corps
T.A.F : Tactical Air Force
T.S.C. : Tactical Space Corps
G.M.P : Grorie Military Police
CO.S. : COld Squad
MO.S. : MOuntain Squad
MA.S. : MArin Squad
T.A.S. : Tactical Armored Squad

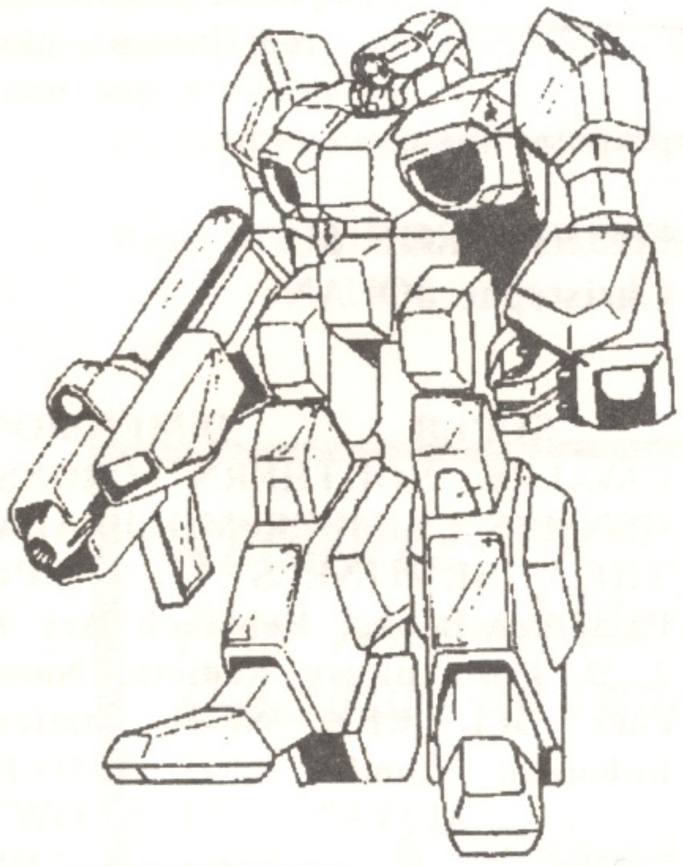
majorité de personnages masculins mais chacun d'eux a un défaut particulier qui ne se retrouve pas chez les héroïnes, si l'on excepte toutefois l'immaturité de Dana. Il faut aussi noter que le mécha vedette de la série, l'Hovertank (Spartas, Type A.T.A.C.-01-S.C.A.), n'est pas à la différence de la Valkyrie de "MACROSS" ou de l'Alpha de "MOSPEADA", un Varitech à proprement parler puisque cette dénomination s'applique aux chasseurs transformables, mais plutôt un Destroïd, c'est-à-dire un mécha destiné à opérer au sol. "SOUTHERN CROSS" était un achèvement pour Tatsunoko et cette série portait sa marque de fabrication; la complexité des méchas et celle de leurs transformations témoignaient du soin apporté dans l'élaboration de cette série.

SUPER DIMENSION CAVALRY SOUTHERN CROSS

ROBOTECH	SOUTHERN CROSS
Dana Sterling	Jeanne Francaix
Nova Satori	Lana Isavia
Marie Crystal	Marie Angel
Sean Phillips	Charles de Etouard
Bowie Grant	Bowie Emerson
Louie Nichols	Louis Ducasse
Angelo Dante	Andrzej Slawski
Rolf Emerson	Rolf Emerson
Alan Fredericks	Alan Davis
Commandeur Leonard	Claude Leon
The Robotech Masters (en general)	The Zor
The Robotech Elders	Zor Lords-Supreme
	Commanders of the Vanguard (Zosma, Zosmo, Zosmu)
The Robotech Masters	Zor Lords-Supreme
	Commanders of the fleet (Desu, Dera, Demi)
Zor prime	Seifried Weiss
Musica	Musika

Nova Satori GMP

A notre connaissance, les seuls documents disponibles sur la



VINDICATOR

série sont le "This is animation N°10" (Shogakukan, très rare) et l'extension "SOUTHERN CROSS" du jeu de role de "ROBOTECH" chez Palladium Books (Disponible). Ce supplément, malgré une mauvaise présentation, est une véritable mine d'informations.

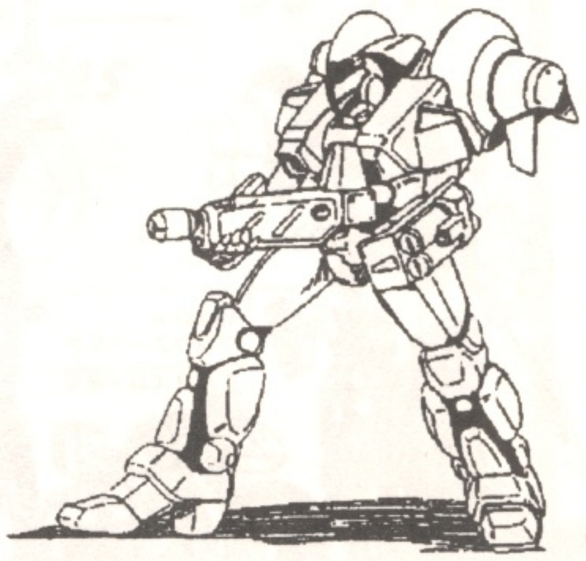
GENESIS CLIMBER MOSPEADA (MOSPEADA) (1983)

Contrairement à "SOUTHERN CROSS", cette série n'eut que peu de modifications à subir pour s'adapter à l'univers de "ROBOTECH"; en effet, à l'exception des changements habituels de noms ou d'année (2080 dans la version originale contre 2035 si l'on prend la chronologie de "ROBOTECH"), les personnages sont restés quasiment inchangés. Toutefois, deux épisodes manquent à l'appel; le N°26 au cours duquel Scott épousait Marlène (Ariel) et le N°27 dans lequel Lancer donnait un concert avec Sera. Le peu de succès rencontré à l'époque par "MOSPEADA" est dû à son horaire de diffusion. Il y eut néanmoins suffisament de fans pour provoquer la sortie d'une O.A.V. en septembre 1985; "Love, Live, Alive" qui était un concert de Yellow Belmont (Lancer). A noter que dans "MOSPEADA", tous les méchas humains (Cyclone, Alpha, Beta) sont transformables et qu'il n'y a pas de Destroïds; ces derniers ne seront créés que pour "THE SENTINELS". L'originalité de la série réside dans le fait que la Terre à été envahie et que l'homme doit essayer de la reconquérir. Enfin, l'apparition du Cyclone fut une véritable révolution en ce sens que pour la première fois, on pouvait voir une moto se transformer en une armure de combat: par la suite, l'idée fut reprise notamment dans "Mégazone 23" et "Bubblegum Crisis".

Les documents disponibles sont l' "Entertainment Bible N°16" (Bandai), l' "Invid Invasion" et le "R.E.F Field Guide" qui sont deux extensions pour le jeu de role de "ROBOTECH" chez Palladium Books.

THE SENTINELS (1986)

A la différence des séries précédentes, celle ci n'était pas une nouvelle histoire distincte mais la suite de "ROBOTECH", écrite de façon à relier "MACROSS", "SOUTHERN CROSS" et "MOSPEADA" tout en continuant l'aventure. Il y avait 65 épisodes prévus. Malheureusement l'un des participants au montage financier de la série (Matchbox) se désista et



CYCLONE VR-052

celle-ci ne put être terminée faute de crédits suffisants. On devait donc retrouver dans "SENTINELS" les personnages principaux des 3 générations de "ROBOTECH" auxquels venaient s'ajouter des personnages secondaires permettant de relier ces séries entres elles. Enfin apparaissaient de nouveaux héros, malheureusement dénués du "Character Design" qui fit le succès de leurs prédécesseurs. L'histoire originale commence par le mariage de Rick et de Lisa, prélude au départ du S.D.F-3 et du corps expéditionnaire Robotech (R.E.F) pour Tyrol, la planète-mère des Maitres de Robotech. Mais lorsque la R.E.F arrive sur place, c'est pour être confrontée avec les Invids qui ont pris le contrôle de Tyrol laissée sans défense par les Maitres de Robotech partis récupérer le secret de la protoculture sur Terre. La suite de la série racontait le long combat opposant la R.E.F et les Sentinelles (plusieurs races extraterrestres s'alliant aux humains) aux Invids, les choses se compliquant avec la trahison du colonel Edwards qui passait un pacte avec les Invids afin de prendre contrôle de l'univers. La série finissait par un affrontement entre Rick et Edwards sur Tyrol au terme d'une longue bataille opposant la REF aux Invids. Après la victoire des humains et des Sentinels, le S.D.F-3 faisait un saut hyperspatial vers la Terre mais se retrouvait en fait bloqué dans la passé. Lisa donnait naissance à un fils qu'elle allait appeler Zor. Nous vous laissons imaginer la suite...

L'histoire est intéressante malgré certains délires que se permettent les scénaristes américains et cela aurait pu donner une assez bonne suite à "ROBOTECH".

Les documents disponibles sur "SENTINELS" sont le "ROBOTECH ART 3" (Starblaze - Donning.) et les extensions "ROBOTECH II : THE SENTINELS" et "R.E.F FIELD GUIDE" du jeu de rôle de Palladium Books comprenant nottament plusieurs schémas inédits de nouveaux méchas et personnages. Enfin on peut se procurer toujours chez Palladium Books la cassette vidéo des 3 premiers épisodes de "SENTINELS" (76 minutes.).

Il y a aussi plusieurs B.G.M. disponibles; 1 pour "SOUTHERN CROSS", 5 pour "MOSPEADA" (Love, Live, Alive / Yellow / Live At Pit Inn) (Victor) et 1 pour "ROBOTECH", ce dernier incluant plusieurs morceaux des "SENTINELS" (Books Nippan). Malheureusement, ces derniers ne sont pas à la hauteur de ceux créés précedemment par les americains pour "ROBOTECH"; ils évoquent une mauvaise musique de jeu vidéo et n'ont en aucune façon l'impact qu'avaient les thèmes utilisés auparavant. Pourtant, les compositeurs de "SENTINELS" étaient ceux qui avaient écrit les chansons de Lancer et le thème de la Fleur de Vie... Mis à part le disque français et le CD américain, les autres CD ne peuvent être commandés qu'au Japon. En attendant, vous pouvez toujours essayer de profiter de la rediffusion plus qu'aléatoire que nous propose TF1 actuellement...

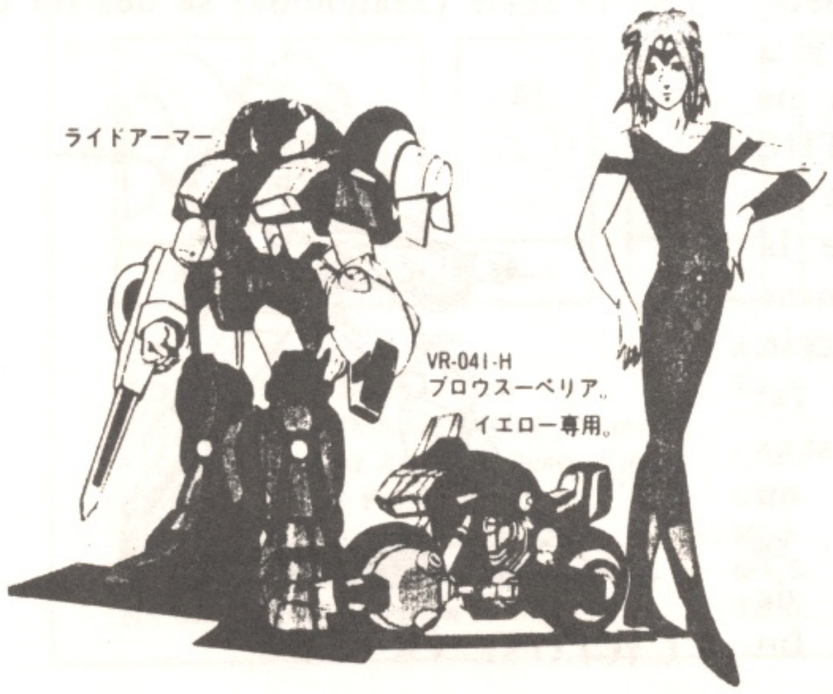
Frédéric BRON &
Christophe JOUAN

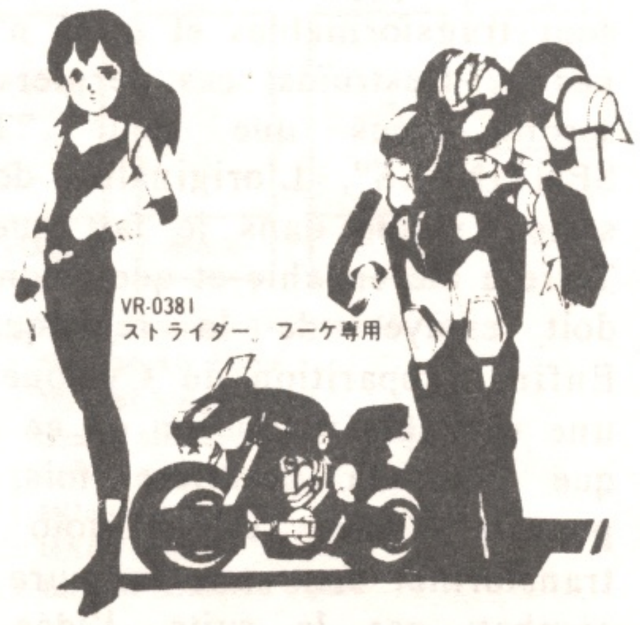
SUPER DIMENSION CAVALRY SOUTHERN CROSS, GENESIS CLIMBER MOSPEADA, THE SENTINELS : RPG Paladium Books, Robotech Art 1, 2, 3, Protoculture Addicts, Novel chez DEL REY, NERI comics, Robotech Comics, CD "LOVE, LIVE, ALIVE", "YELLOW", "ROBOTECH", Video THE SENTINELS...

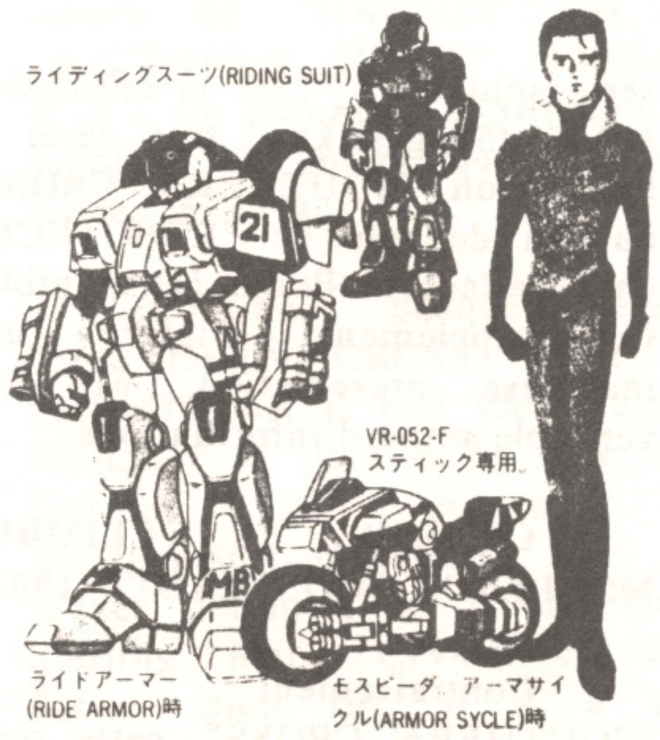
GENESIS CLIMBER MOSPEADA

NOMS ORIGINAUX ET CORRESPONDANCE ENTRE LES DEUX SERIES

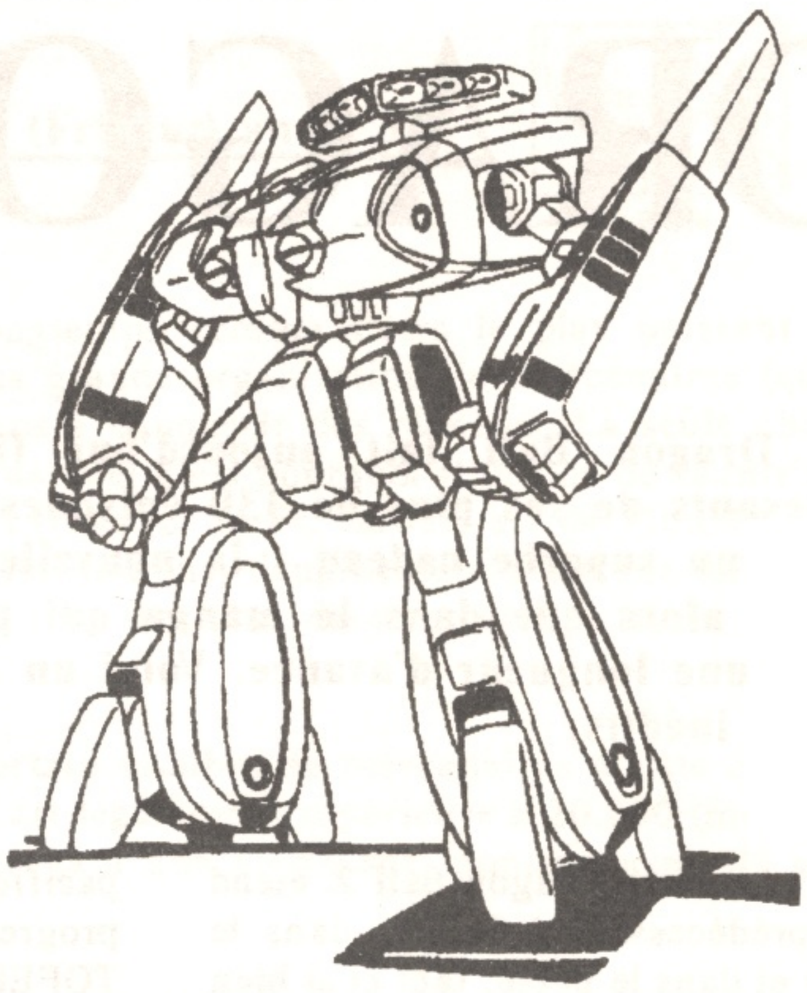
ROBOTECH	MOSPEADA
scott Bernard	Steik Bernard
Marlene	Marlene
Rand (Randolf O'Keef)	Rei
Annie La Belle	Mint Rubble
Yellow Dancer (Lancer)	Yellow Belmont
Lunk (Jim Cooper)	Jim Austin
The Invid	The Invid
Ariel (Marlene)	Aisha
Sera	Sorji
Corg	Batra
Regis	Refles







LA ROBOTECH FRENCH FORCE



Lorsqu'en 1987 **ROBOTECH** firt sa premiére apparition sur les écrans français, un groupe de rôlistes (joueurs de jeux de rôles) fut largement séduit par la série. Or, à la même époque, la firme palladium books éditait : **ROBOTECH**; The role playing game. Il n'en fallait pas plus pour tout démarrer.

L'association **ROBOTECH FRENCH FORCE** fut créé et, de fil en aiguille, aprés avoir contacté d'autre rôlistes, organisé des rencontres, monté des concours, rencontra des fans de japanimation (animation japonaise). La **RFF** s'ouvrait alors d'autres perspectives : celles du monde de l'animation!

Fruit de la rencontre de ces deux domaines il est logique que la **RFF** conserve ces deux aspects : le jeux de rôle et l'animation. Le but actuel de la **RFF** est de faire découvrir aux rôlistes le monde de l'animation japonaise d'ou **ROBOTECH** est sorti, et réciproquement de faire découvrir aux"japanimateurs"le monde surréaliste du jeux de rôle. Elle peut renseigner dans un domaine comme dans l'autre tout ceux qui le désirent.

Les actions de la **RFF** sont multiples. Auprés des fans : organiser et développer, voire transmettre leurs passions. Leur permettre d'avoir un maximum d'accés aux biens dérivés qui les intèressent : maquettes, CD, livres, etc. et pas seulement sur la série **ROBOTECH**....Un maximum de personnes de personnes peuvent se retrouver et communiquer au sein de la **RFF**. Un concours est d'ailleurs projeté pour 1992 sur Paris.

La rff édite aussi un magazine : **Allo, la terre**.Consacré initialement aux J.D.R., il se consacrera dés le n 2 à la japanimation avec le concours et le soutien de nos amis d'**ANIME LAND**. L'inscription à la **RFF** est gratuite; seule contrainte : joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Pour tout renseignement écrivez à :

Erick BOUCHER DE CREVECOEUR 2, rue des grands champs 94320 THIAIS

ABONNEZ-VOUS !!
Pour recevoir Animeland, le magazine spécialisé de l'animation à domicile :

ANIME LAND

☐ *Abonnement de 6 numèros* _____ *166f TTC*
(soit 130f + frais PTT: 6f par n°)

☐ *Adhèsion annuelle à l'association* _____ *50f TTC*
ANIMARTE vous permettant de profiter des avantages de la carte ANIMARTE/SUMI

NOM _____ AGE _____

ADRESSE _____ Tél. : _____

Je vous adresse ci-joint mon règlement par chèque bancaire, à l'ordre d'**ANIMARTE**, à l'adresse suivante :

ANIMELAND ANIMARTE 15 rue de phalsbourg 75017 PARIS

DRAGON BALL Z

Dragon Ball fait aujourd'hui figure de série culte de l'animation grâce aux succès incessants de ses plus de 130 épisodes au Japon mais aussi en France. A noël dernier, nous est arrivé un superbe cadeau : la nouvelle série Dragon Ball Z qui en est déjà au 110e épisode au Japon, alors que dans le manga qui paraît chaque semaine dans le SHONEN WEEKLY JUMP prend une longueur d'avance. Voici un aperçu de la série avec un résumé plus précis des épisodes encore inédits.

La série Dragon Ball Z étend son prédécesseur à la fois dans le futur et dans le passé, tant et si bien que pour préciser les faits la TOEI réalise un épisode spécial de 40 minutes diffusé à la télé le 10 mars 1990 et ensuite primé 3e prix du meilleur scénario pour épisode au dernier Anime grand prix. Il faut savoir que sur la planète Vegeta vivaient deux peuples : l'un pacifique et dont la technologie progressait rapidement, les TOFEULS, et l'autre celui des SAIYAN (voir encadré). Profitant du phénomène de la pleine lune, ces derniers se livrèrent au génocide de leurs voisins et devinrent maîtres de la planète. Par la suite, constatant que leur technologie ne progressait que très lentement, ils conclurent un pacte avec le puissant FRIZA : en échange d'argent et d'appareils de haute technologie, les Saiyan conquièrent des mondes habitables et habités. C'est ainsi qu'ils devinrent le peuple de guerriers le

KAKARUTO :
LE SUPER SAIYAN

Les Saiyan (les guerriers de l'espace)

Il s'agit du peuple guerrier le plus craint de l'univers. Originaire de la planète Vegeta, leur force leur vient à la fois de la gravité élevée de cette planète (10 g), de leurs instincts guerriers et tempérament belliqueux mais aussi du don de lycanthropie qui leur permet de se transformer en gorille-garou de plus de 10m, multipliant leur force par 10 ceci à condition de posséder encore leur queue. Au début de la série, la planète n'est plus et il ne reste que 4 survivants.

Kakaruto, fils de Badack, est le personnage clef de la série. Initialement envoyé sur Terre pour en prendre le contrôle, il perd à la fois sa mémoire et sa queue, se rapprochant ainsi des terriens. Au début de Dragon Ball Z, il a 25 ans, sa FC est de 323 mais peut excéder 1000. Par la suite, ses aptitudes augmentent : il est capable d'en utiliser une variété encore inégalée et de plus il en apprend 2 extraordinaires. Le Kaïo Ken (la solution de Kaïo) lui permet de multiplier sa force par 10 alors que le Genkidama (la force suprême) lui permet de concentrer les forces de tous les êtres vivants qui l'entourent en une boule d'énergie. Au fur et à mesure, il maîtrise ces techniques de mieux en mieux et s'entraîne à 100 g dans la capsule qui le mène à Namek. Guinyu se rendra vite compte que ce n'est pas la force brute qui permet à Goku d'accéder à une FC de 183.000. De plus Goku est le super Saiyan et contre Friza sa FC dépasse largement le million.

Raditz, frère de Kakaruto (FC 1.500-2.000) et Nappa (FC 4.000-7.000) sont vite éliminés par des forces qui les dépassent. En revanche, le prince Vegeta est un prodige dès son plus jeune âge et les chercheurs sont persuadés qu'il est super Saiyan, ce qui lui vaudra son arrogance et sa mégalomanie. Envoyé en mission au moment de l'holocauste, il est ensuite contraint de servir Friza et cherche les boules pour obtenir la vie éternelle, ce qui lui permettrait de battre le tyran. Sa FC maximale est initialement de 21.000 unités et elle augmente par la perte de sa queue. Vegeta est aussi le personnage le plus malin et cynique et il agit uniquement en fonction de son intérêt personnel.

plus craint de l'univers. Pourtant Friza prend peur car ce peuple, s'il s'unissait, pourrait être dangereux d'autant plus qu'une légende parle de la naissance tous les millénaires, d'un combattant légendaire : le super Saiyan. Ainsi, il décide de détruire la planète. Un guerrier Saiyan du nom de Badack le découvre grâce à la faculté de lire le futur qu'il a acquise lors d'un combat contre un habitant de la planète Konosa qui avait lui-même ce pouvoir. Ni ses efforts, ni ceux du roi Saiyan ne pourront arrêter Friza qui les détruit en même temps que la planète par une boule d'énergie lancée d'un doigt.

Avant de mourir, Badack voit son fils adulte face à face avec Friza pour le combattre. Plus tard, ce même fils, qui avait à peine été envoyé sur la planète terre avant le massacre de son peuple, est adopté par un vieillard et rebaptisé Son Goku. La série Dragon Ball raconte l'initiation du personnage aux techniques de combat de base jusqu'à son triomphe contre Picolo lors de la célèbre bataille de TENKAISHI-BUDOKAI pendant le 23e tournoi suprême d'arts martiaux. Le début de Dragon Ball Z est désormais bien connu du public français : la naissance de Son Gohan, l'arrivée de son oncle Raditz, l'entrainement de Goku chez Kaïo, la bataille contre Nappa et Vegeta et la mort de certains héros, puis le départ de Son Gohan et Kulilin pour Namek alors que Son Goku est encore à l'hôpital. La quête pour les boules de cristal recommence mais cette fois-ci il s'agit de boules encore plus grosses qui permettent d'invoquer un dieu des rêves qui exauce 3 vœux. En fait, Kamisama s'était contenté de recréer sur une autre échelle un vague souvenir de son enfance. Les boules de Namek tirent leur pouvoir de Soi Chiorou, le patriarche, et chacune d'entre elles est disposée dans l'un des 7 villages de la planète.

Sur Namek se déroule un combat entre 3 forces. Friza possède déjà plusieurs boules de cristal et Vegeta prend la décision d'en cacher une seule. Cependant, cette boule est rapidement retrouvée par Gohan. Si Dodorian ne faisait pas le poids et meurt en affrontant Vegeta,

DODORIAN

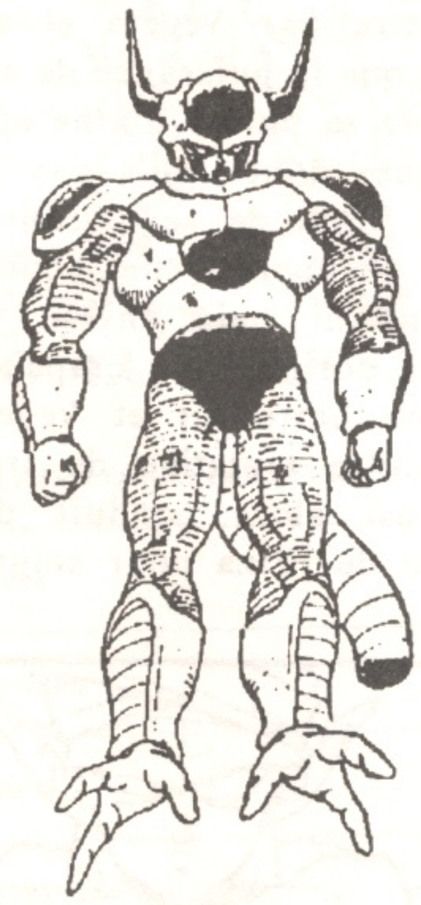
Friza (Frizeur) and Co.

ZABON

Il apparaît pendant longtemps comme l'être le plus puissant de l'univers. A la tête de la plus grande organisation de mercenaires (qu'il commande). Il passe son temps à conquérir des planètes. La seule chose qui lui manque est la vie éternelle et c'est pourquoi il décide de réunir les boules dès qu'il en apprend l'existence. Sa FC initiale est de 530.000 et il est capable d'effectuer 3 transformations, l'augmentant à chaque fois d'un demi-million. Ses techniques sont des plus diverses et il a accès à une technologie des plus avancée.

Friza commande un certain nombre de mercenaires d'élite comme Dodorian ou Zabon. Leur FC est légèrement supérieure à 20.000 (même si Zabon peut l'augmenter en prenant une apparence monstrueuse). Ils sont tous deux battus par Vegeta.

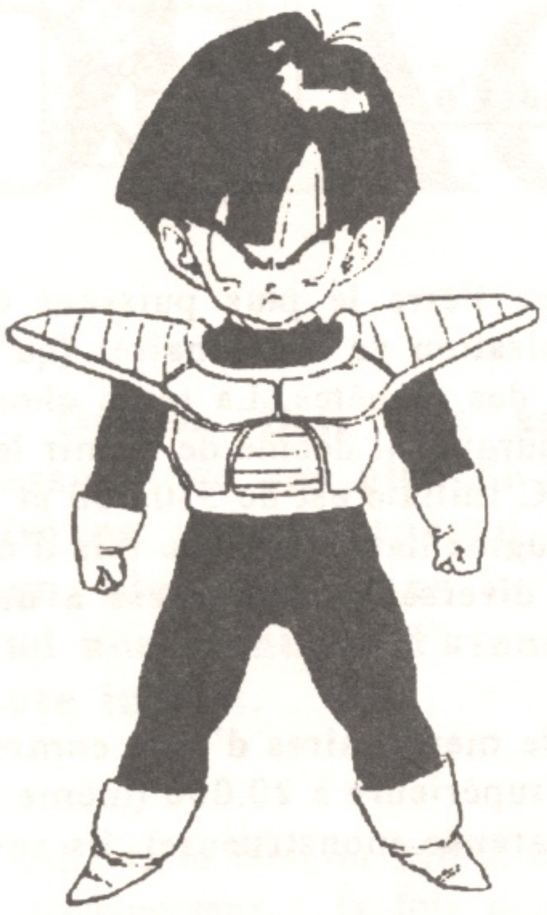
En revanche, la garde personnelle du tyran, les Guinyutokusantei, est redoutable. Gurudo possède la faculté de figer le temps pour tous sauf lui-même et de paralyser ses ennemis. Rikumu, Bata et Jiss possèdent des aptitudes redoutables d'autant plus qu'ils sont en groupe. Finalement, leur chef Guinyu est non seulement le plus fort mais il peut échanger son corps contre un autre (une sorte de transfert).



FRIZA 1ère transformation

FRIZA 2e transformation

FRIZA 3e et dernière transformation



SON GOHAN

Zabon sort victorieux de son combat contre le Saiyan, mais commet l'erreur de l'introduire dans le vaisseau de Friza pour le soigner puis le faire parler. Vegeta guérit, vole les boules, s'enfuit puis élimine Zabon. Pendant ce temps, Kulilin et Gohan font connaissance avec le patriarche qui leur confère du pouvoir et son 106ème jeune enfant. Friza fait alors appel à sa garde personnelle, ce qui oblige Vegeta à faire une alliance avec Kulilin et Gohan. Mais il est trop tard ;les Guinyutokusentai arrivent et récupèrent les 7 boules sans mal, sans pour autant s'en servir puisqu'ils ignorent l'incantation nécessaire et aussi puisque Friza est encore aux prises avec les guerriers de la planète qui ne lui donnent d'ailleurs aucun fil à retordre. Les combats commencent : Gurudo finit décapité par surprise par Vegeta alors qu'il allait en finir avec Kulilin et Gohan. Puis le Saiyan se mesure à Rikumu sans aucun succès devant l'incroyable puissance de cet adversaire. Alors arrive Kakaruto...

Goku soigne ses amis avec ses derniers haricots magiques puis affronte victorieusement les Guinyutokusentai restants, sauf leur chef. Guinyu échange alors son corps avec celui de Goku mais il se fait battre par Vegeta et se rend compte que la puissance de son hôte venait de sa pureté d'âme et de ses techniques dont il n'a pas l'usage. Tentant alors de se retransformer, Goku récupère son corps en s'interposant puis envoie Guinyu dans le corps d'un crapaud qu'il interpose entre lui et Vegeta lors d'une autre tentative de transfert. Goku est alors conduit dans le vaisseau de Friza pour soigner son

LES GUINYUTOKUSENTAI

Du plus grand au plus petit :
BATA / GURUDO /
RIKUMU / GUINYU /
JISS

Les compagnons

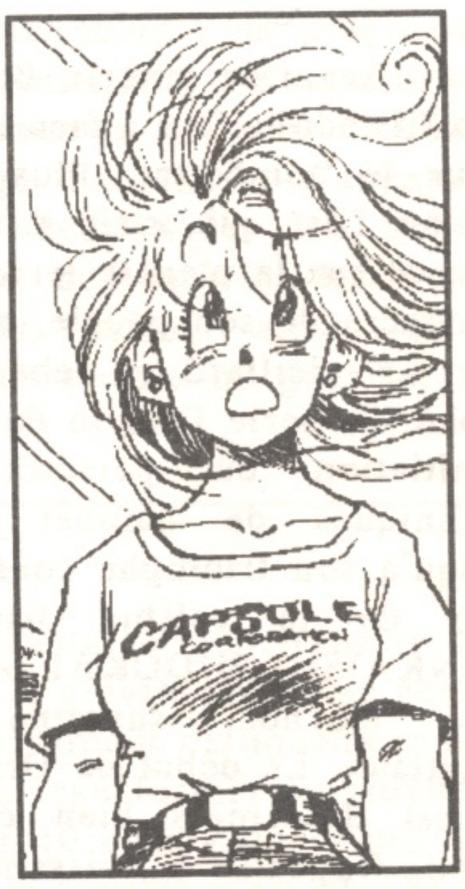
Goku n'est jamais seul dans son périple et il a toujours des amis avec lui, même s'ils subissent un perpétuel décalage de force avec celle du héros.

Son Gohan, fils de Goku et Chichi, a 4 ans au début de la série. Il possède un potentiel de combat immense (FC qui monte au dessus de 1.000 alors qu'il n'a subi aucun entraînement), mais encore mal contrôlé malgré son entraînement d'un an avec Picolo. Ses techniques sont d'une extrême simplicité malgré le pouvoir qui lui est donné par Soi Chiorou.

Kulilin, ancien compagnon d'armes de Goku, a finalement appris à respecter les autres malgré une peur qui fait souvent surface. Sa force reste insuffisante malgré le don de Soi Chiorou et sa maîtrise de la technique dévastatrice du Kien San (disque flamboyant).

Yamsha, Chaoz, Ten Shin Han s'entraînent chez Kaïo avant d'être ressucités par le dragon. Yashilobé s'entraîne peu. Tous ces personnages conservent une force démesurément faible sauf Picolo qui apprend à tenir tête à Friza, d'autant plus qu'il est un personnage clef : de sa vie dépend celle de Kamisama.

En plus de ceci, il y a Buruma qui permet constamment la progression technologique de l'histoire. De plus, certains permettent la progression des héros. Kamisama (le tout puissant) permet l'existance de Sheuron et la progression des héros. Puis, c'est chez Kaïo, dans le royaume des morts, sur un planétoïde où la gravité est de 10 g, qu'ils vont s'entraîner. Finalement, le père de Buruma construit une capsule spatiale qui permet à Goku de s'entraîner à 100 g. Sans eux, la progression des personnages serait impossible.



BURUMA

PICCOLO

KAKARUTO FAISANT APPELLE AU GENKIDAMA

corps en piteux état et les boules sont utilisées pour ressuciter Kamisama et Picolo. Ces boules perdent leurs pouvoirs tout-de-suite après que Soi Chiorou meurt. Le combat contre Friza commence alors et malgré l'aide de Picolo, qui force le tyran jusqu'à sa 3e transformation, le combat fait un premier mort : Vegeta. Kakaruto n'obtient aucun succès initial jusqu'à ce qu'il utilise un Genkidama rassemblant l'essence de plusieurs planètes sur Friza. Pendant ce temps, les compagnons de Goku qui s'entraînaient chez Kaïo reçoivent la visite des Guinyutokusantei morts, mais ces derniers perdent le combat. Au même moment, Kamesennin, Chichi et Yoshillo montent une expédition spatiale qui échoue. D'autre part, Guinyu échange

SONGOKU SUPER SAYIAN

FORCE DE COMBAT DES MERCENAIRES DE FRIZA

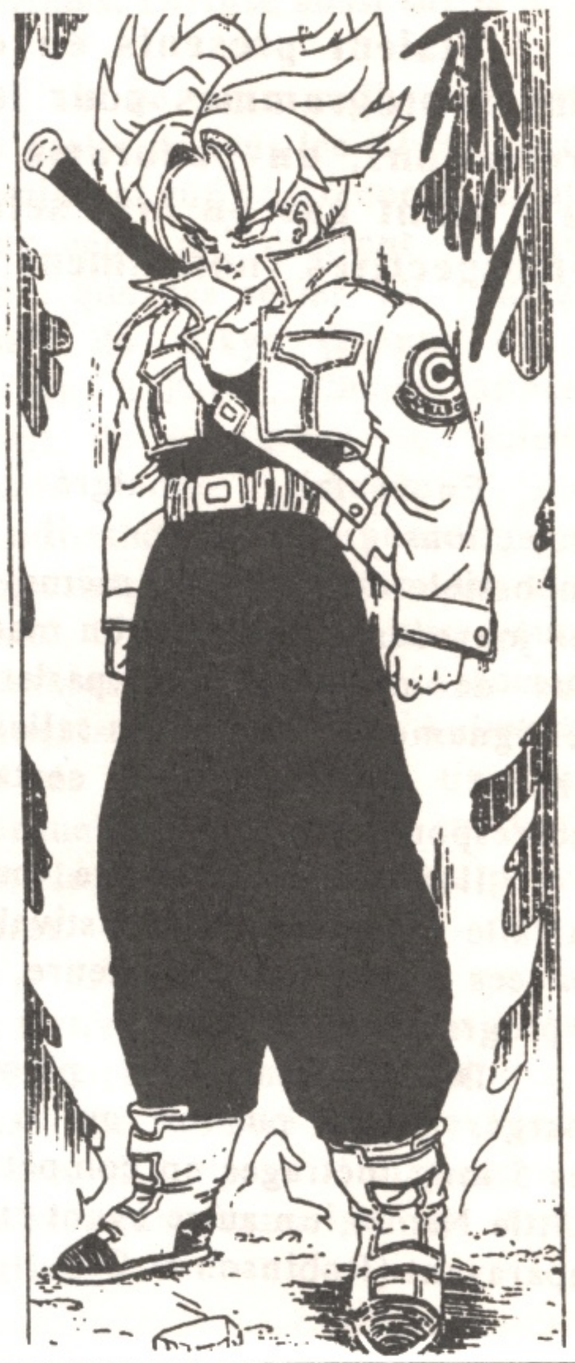
KIOI		19000
DODORIA		22000
ZABON		23000
GUINYU	RIKUMU	71000
	GURODO	19000
	BATA	68000
	JISS	64000
	GUINYU	160000

momentanément son corps de grenouille contre celui de Buruma, mais Gohan rétablit la situation. Friza, remis de l'attaque de son adversaire, met fin aux jours de Kulilin. Kakaruto furieux se transforme alors en super Saiyan (cheveux blonds entourés d'énergie) et le combat contre le tyran continue de plus belle. Pendant ce temps les boules terrestres sont utilisées par M. Popo pour ressuciter tous les morts (à part les deux combattants) de Namek sur terre. Friza meurt finalement de sa propre attaque, des disques d'énergie qu'il guidait à distance. Mais la planète n'a pas supporté le combat et elle explose (Goku a-t-il eu le temps de s'enfuir ?)

Friza est sauvé par son père, encore plus grand et plus fort que lui, et transformé en cyborg. Ils se rendent sur terre où ils sont facilement battus par un nouvel adversaire. Il s'agit de Tolankusu (Tolankz), fils de Buruma et de Vegeta, qui revient de 20 ans dans le futur (il a déjà 17 ans) pour avertir Goku et ses amis qu'ils vont trouver la mort en affrontant les robots n°19 et n°20 de l'armée du ruban rouge alors que Goku est mort d'une maladie du coeur. Heureusement, le médicament permettant de le soigner existe dans le futur et Tolankusu est venu le lui apporter quand celui-ci atterrit sur Terre dans une capsule. Et c'est reparti pour 3 ans d'entraînement acharné...

LITTARDI Cédric
& BRON Frédéric

DRAGON BALL - Manga : Jump Comics-Editions Shueisha ; Musique : Columbia Records ; TV, OAV, Cinéma : Bird Studio/Shueisha-TV Asahi-TOEI Animation



Le Scaouter (dispositif)

C'est un appareil qui mérite explication du fait de son importance dans la série. Il a l'apparence d'une petite bobine plate sur laquelle se trouve un bouton et munie d'un verre tinté (vert ou rouge), le tout fixé à l'oreille par un dispositif mécanique. Cet appareil permet d'afficher sur le verre différentes informations telles que la force de combat (FC) d'un adversaire ou la distance à laquelle il se trouve. Il permet aussi de communiquer avec d'autres personnes sur de très grandes distances. Il est aussi muni d'une alarme qui prévient de l'approche d'une personne ou encore sert de chronomètre.

A titre indicatif, un humain muni d'un fusil a une FC de 5; Kamesennin atteint 130 et Friza dépasse le million. Cependant, l'appareil présente ses défauts puisqu'il ne permet de calculer que la FC immédiate d'un adversaire alors que certaines personnes réussissent à l'augmenter énormément. Il existe plusieurs modèles de Scaouters dont certains se surchargent très rapidement et Buruma parvient même à construire l'équivalent sur un écran TV.

ANNECY 91

Du 1er au 6 juin 1991 s'est tenu le festival d'Annecy, présentant les meilleurs films d'animation des 2 dernières années (selon le jury de séléction...).

Etaient présents en compétition 5 films long métrage et 5 programmes de court métrage, plus 5 programmes pour les films de commande et de T.V. Mais, il y avait de nombreuses autres projections, un panorama des oeuvres intéressantes mais non séléctionnées (de qualité moindre, ou n'ayant pas pu être séléctionnées pour des raisons de longueur des programmes officiels), des rétrospectives (notamment à l'occasion des 30 ans du festival), des expositions, etc...

En fait, malgré les projections multiples, il est impossible de tout voir, même avec des journées de 9 heures du matin à plus de minuit. Sans parler de l'éloignement de certaines salles qui rendent difficiles certaines "correspondances".

Il faut saluer malgré tout la parfaite organisation du festival, les séances commençant à l'heure, avec le programme indiqué.

Du fait de ce planning chargé, je n'ai pu voir qu'un seul des 5 long métrages en compétition (Little Nemo), un autre ayant été vu auparavant (Robinson et Cie).

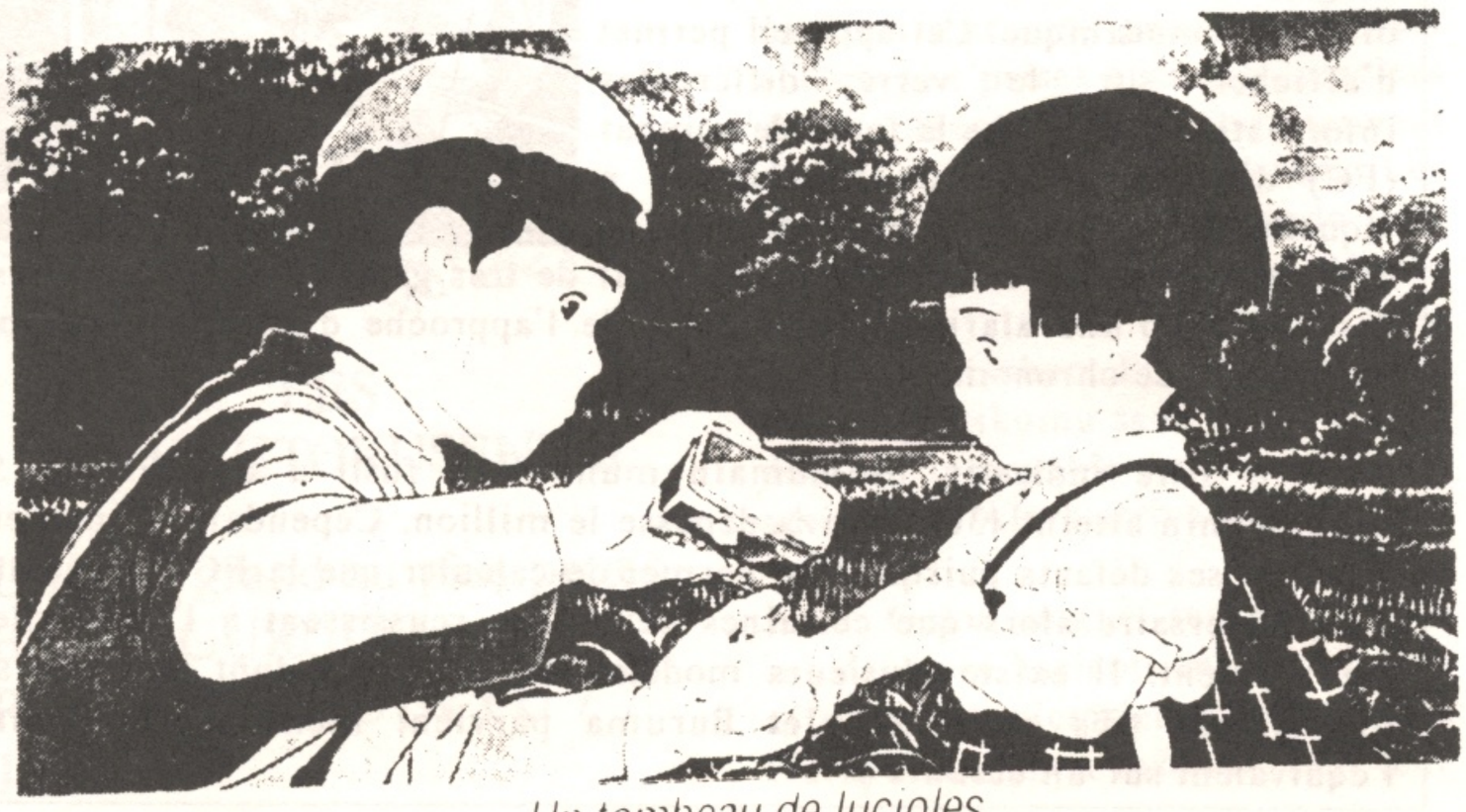
J'ai malgré tout pu voir d'autres longs métrages, hors compétition :

Le dernier Walt Disney ("The Recuers Down Under", en français "Bernard et Bianca au pays des kangourous") est excellent; l'action est rapide et drôle, l'animation est sans reproche (ils utilisent de plus en plus l'ordinateur pour animer les choses complexes, comme un décor bougeant où la mécanique d'un camion vue de dessous).

L'intrigue est simple : Un jeune Australien est capturé par un vilain braconnier car il sait où se trouve le nid d'un aigle doré geant. Bernard et Bianca volent à son secours et après maintes péripéties, sauvent le garçon et l'aigle.

J'ai pu comparer la V.O. (sous titrée) avec la V.F, et j'ai été quelque peu déçu par la seconde, trop édulcorée et perdant un peu de son humour.

"Hotaru no haka" (un tombeau de lucioles) est un film japonais devant sa présence à René Laloux, qui avait découvert le D.A. japonais de qualité au festival d'Hiroshima et qui pense qu'il mérite plus que le traditionnel mépris dans lequel il est tenu par la plus part des animateurs.



Un tombeau de lucioles

Il y avait d'ailleurs aussi un hommage à Osamu Tezuka (disparu récemment) et un panorama des films d'animations japonais, dans lequel d'ailleurs on retrouvait beaucoup de films projetés ailleurs, comme si leur nombre était limité (il est vrai que le court métrage animé de fiction n'est pas un genre très couru officiellement).

Pour revenir à ce film, malheureusement projeté en V.O. sans sous-titre, il s'agit de l'adaptation superbement animée d'un roman racontant le sort d'un garçon et de sa petite soeur, orphelins en 1945 et livrés à eux-mêmes, qui finissent par mourir de faim.

En montrant les gestes quotidiens de ces enfants, notamment les jeux et rires de la fillette, particulièrement naturels et réalistes, en rendant ces enfants proches et sympathiques, le réalisateur réussit un film extrèmement poigant.

La fin tragique, même prévue (le film commence avec la mort du garçon, dont le spectre rejoint celui de sa soeur), a particulièrement touché les spectateurs. Un film superbe, donc.

"Little Nemo", présent en compétition, est une coproduction américano-japonaise, inspirée de la B.D. de Winsor MacCay, "Little Nemo in Slumberland".

Bien que correctement réalisé, ce film est une petite déception pour les fans de la B.D. En effet, le personnage ressemble

peu à l'original, il est affublé d'un écureuil mascotte et lancé dans une aventure n'ayant aucun rapport avec la B.D. : les scénaristes et adaptateurs, nombreux, ont jugé bon d'ajouter un méchant bien glauque, dans la grande tradition disnéenne, pour ajouter du piment à l'hitoire. Evidement, Nemo l'affronte et le vainc...

Je suppose que les scénaristes ont trouvé que les épisodes indépendants du début de la B.D. étaient mal adaptés à un long métrage, mais pourtant, Disney (encore lui), a fait "Alice au pays des Merveilles" sans méchant menaçant.

Little nemo

Ceci dit, "Little Nemo" reste un film bien fait, agréable à voir (surtout si on ne connait pas la B.D...) et faisant suffisamment de référence à l'oeuvre originale pour mériter son titre.

"Robinson and Cie", de Jaques Colombat, Prix d'Annecy dans la catégorie long métrage de fiction, avait été projeté en avant première l'année précédente au festival de Marly et à l'Animathèque, je vous en parlerai plus longuement plus loin.

Comme son nom l'indique "Robinson et Cie" est une (très) libre adaptation de Robinson Crusoë. Commençant avec l'enfance de Robinson, il montre son naufrage, son installation et sa rencontre avec Vendredi. On voit le héro vieillir, ressemblant de plus en plus à Michel Simon... Des incidents interrompent la monotonie de sa vie : le passage d'un bateau avec une mutinerie en cours, la rencontre avec une clandestine et pour finir, la libération d'esclaves.

Réalisé en partie à Paris, en partie à Shangaï, ce film est un évènement du fait du faible nombre de films français d'animation de long métrage. Réalisé avec grand soin, c'est un film très agréable.

Au rayon des courts métrages primés, la sensation d'Annecy a été un film d'URSS réalisé en pâte à modeler : "le loup gris et le petit chaperon rouge". Ceux d'entre vous qui ont regardé l'émission de la 7 sur la 3 (Anima-Animation) ont eu la chance de pouvoir le voir. Le petit chaperon rouge, russe, doit porter à sa grand-mère, à Paris, un gâteau fourré à la viande. Le grand méchant loup, sans dents, se fait faire un dentier d'acier et poursuit le petit chaperon rouge. Chemin faisant, le loup avale des personnages du folklore russe et occidental (les trois petits cochons et les 7 nains de Walt Disney). Tout fini bien évidement.

L'intéret du film, autre son humour délirant et sa superbe animation, est que c'est une comédie musicale utilisant des airs comme "Mack the knife" ou "La vie en rose".

Ce film a eu aussi le prix du ministre de la jeunesse et des sports, et le prix du public.

Parmi les courts métrages primés, j'ai particulièrement apprécié "Créature Comforts", des interviews hilarantes d'animaux de zoo sur leurs conditions de vie. Réalisé en pâte à modeler par Nick Park, ce film tire sa drôlerie des attitudes et tics des interviewés, extrêmement humains. Nick park a réalisé deux publicités sur le même principe, interrogeant des animaux sur le chauffage électrique.

Il y a aussi "le manteau de la vieille dame ", un épisode de ciné-si, série française par Michel Ocelot réalisée en silhouettes découpées. Cette série très attachante comporte encore peu d'épisodes (diffusés sur Canal +), mais chacun est un petit joyau d'humour et d'animation. Fortement recommandé.

Caroline Leaf, canadienne, a réalisé un film en grattant de la pellicule de 70 mm. Le résultat, "Entre deux soeurs", est un film jouant sur les ombres et les lumières, à l'esthétique intéressante. L'histoire est plaidoyer à la différence, disant sans leçon de morale qu'il faut savoir juger au-delà des apparences, fussent-elles horribles. Diffusé aussi sur la 3.

Je ne peux malheureusement pas parler de tous les films, aussi je terminerai sur une recommandation pour ceux qui désirent voir autre chose que des séries T.V. : allez au Palais de Tokyo (avenue du Pdt Wilson, à Paris). Chaque année, à partir de novembre, le troisième mardi de chaque mois, l'Animathèque organise une projection de D.A. sur un thème donné. L'entrée est gratuite pour les membres de l'A.F.C.A. (Association Française du Cinéma d'Animation), qui de plus reçoivent une lettre mensuelle d'information sur le C.A. dans le monde, et modique pour les autres.

L'A.F.C.A. organise en outre un festival du C.A. français à Marly, début octobre, mais décision a été prise de rendre cet évènement bisannuel par manque de productions françaises en nombre suffisant.

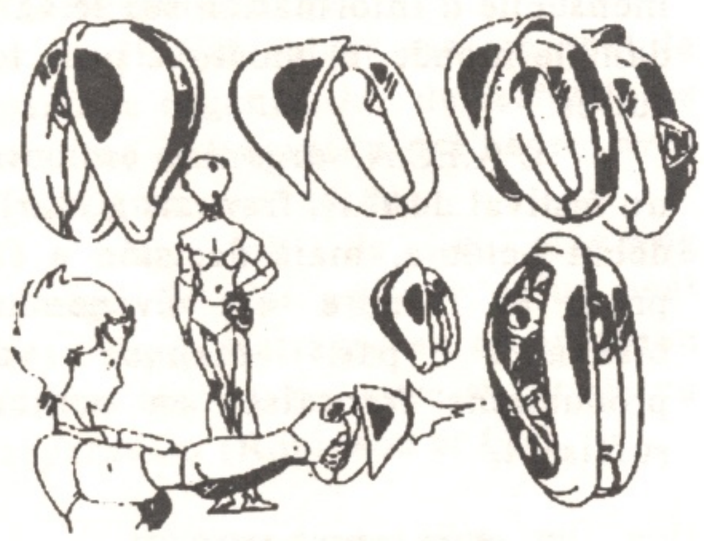
PHILIPPE LHOSTE

Ciné Si - © Michel Ocelot / La Fabrique

LA SCIENCE DANS LES MANGA

La plupart des techniques scientifiques utilisées désormais dans les Mangas nous paraissent bien familières, voire classiques... à tel point que l'on pourrait s'interroger sur l'existence de telles techniques.

En fait, si la plupart de ces techniques prennent pour base de théories ou des réalités scientifiques actuelles, elles ne sont au mieux que d'énormes extrapolations de ces théories ou réalités. En effet, nous voyons le plus couramment dans les mangas, des armes meurtrières (laser, accélérateur de particules...), des moyens de locomotion hyper-perfectionnés (antigravité, voyage interspatial...). Or, au vu des sciences actuelles, certains paraissent fort difficiles à réaliser.

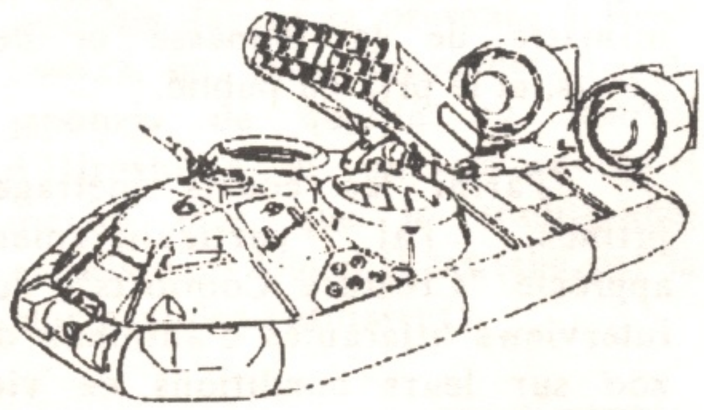


Parlons tout d'abord des techniques d'armement et notamment du laser, qui continue sans doute, ce qui nous est le plus souvent familier. Dans les mangas, celui-ci peut souvent atteindre une puissance inimaginable (anti-planétaire, comme dans **Macross**, ou même anti-stellaire, comme dans **Gall Force**). Certes, les progrès actuels ne sauraient sans doute même pas détruire un petit météore (*1 km* de diamètre alors qu'une planète de la taille de la terre a un diamètre de près de *13.000 km*; quant à celui d'une étoile moyenne, elle atteint plus de *100 fois ce chiffre*. Pour le reste, il faut savoir qu'une installation d'environ *2 m* de long, pour un poids d'*une dizaine de kilos* (du type installation universitaire) ne fournit qu'un faisceau laser de quelques watts de puissance (alors qu'une ampoule moyenne consomme *60 watts* par heure) et qu'un laser industriel pouvant perforer plusieurs milimètres de métal pèse plusieurs centaines de kilos. Nous sommes donc encore bien loin du pistolet-laser portatif employé par **Dirty Pair** ou encore par les forces de la **R.E.F. (Mospeada)**.

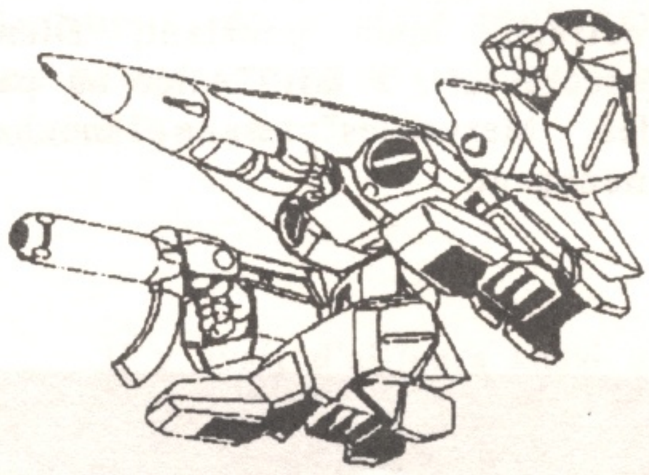
En ce qui concerne les moyens de locomotion, si les systèmes antigravités offrent quelques espoirs, le voyage hyperspatial, lui, semble impossible.

Actuellement, il existe deux méthodes plus acceptables pour se libérer (plus ou moins) de la gravité terrestre (ou plutôt des frottements occasionnés par le contact direct avec le support) :

- **le déplacement sur coussin d'air et,**
- **la supraconductivité.**

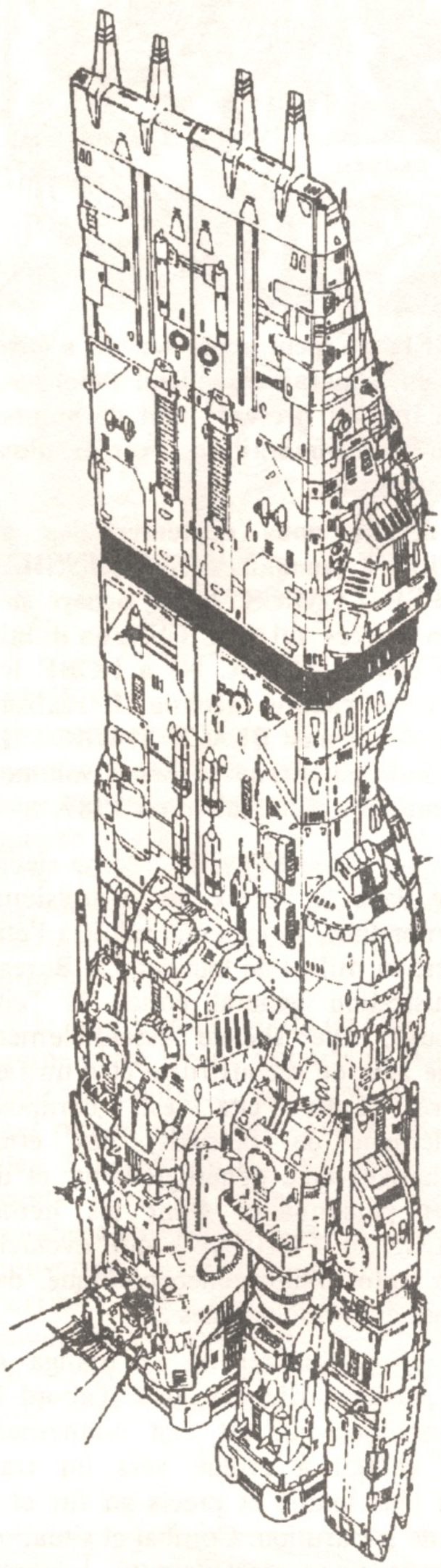


Le coussin d'air permet au mobil sur lequel il agit de se tenir à quelques centimètres du sol et de se déplacer par un moyen de propulsion non mécanique (i.e. **réacteurs** par exemple) installé sur le mobile. Mais il consomme une quantité non négligeable d'énergie (pour un mobile ne serait-ce que de la dimension de l'**Hover Cycle de Southern Cross**) et ne lui permettrait pas de s'élever très haut. Cependant, il faut avouer qu'une propulsion suffisante peut permettre à un véhicule de la taille



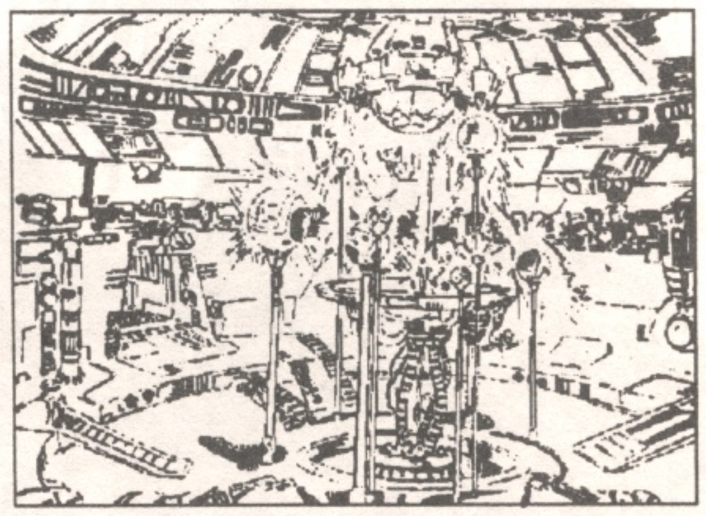
d'un avion de décoller verticalement (le sytème Vertial Take Off Landing V.T.O.L. utilisé par l'**Alpha** de **Mospeada** existe sur certains modèles d'avions militaires comme le **Harrier GR-3**; mais ne permettant qu'un décollage trop lent). La supraconductivité serait plus pratique mais elle n'est pas possible, et rentable, qu'en exerçant une intensité électrique très élevée sur un matériau supraconducteur, généralement un métal à la température *Kelvin* (environ *-273,15°C*). Ceci a pour effet, avec certaines conditions sur l'activité électrique du mobile, de produire un phénomène important de champ magnétique permettant la "lévitation" du mobile. L'inconvénient de ce genre de méthode est qu'il faut maintenir le matériau à très basse température et que le phénomène ne se produit qu'à proximité du matériau parcouru par une forte intensité électrique. Mais, en théorie, pour de courtes distances, une telle réalisation technique est possible : le JAPON emploie d'ailleurs un train marchant à la supra-conductivité (le système Hermès employé dans **Appelseed** est donc théoriquement possible).

Par contre, le voyage hyperspatial apparaît comme étant un doux rêve. En effet, celui-ci repose souvent sur deux principes :



massif que sa résistance au mouvement serait infinie... Reste la projection hyperspatiale, comme celle employée dans **Macross, Southern Cross** ou **Gall Force,** reposant sur la théorie d'une courbure possible de l'espace. A partir des équations de la relativité générale, a été émise l'hypothèse de l'existence des trous noirs, corps hyperdenses et hypermassifs, affectant le tissu spatiotemporel lui-même, le repliant tel un serpent qui se mord la queue. Au centre du trou noir, se trouve une singularité déchirant la surface de l'espace-temps et y perçant ce qu'on appelle un trou de ver, qui communique avec une autre région de l'espace. Ce raccourci réduit la distance entre les zones éloignées de l'univers permettant un voyage relativement plus court que ne le permettrait la lumière suivant le trajet normal. Le gros problème reste de créer ce trou ver et, donc, ce trou noir autour du vaisseau à propulser : celà nécessite une masse infinie donc une vitesse proche de la lumière et donc une énergie infinie.

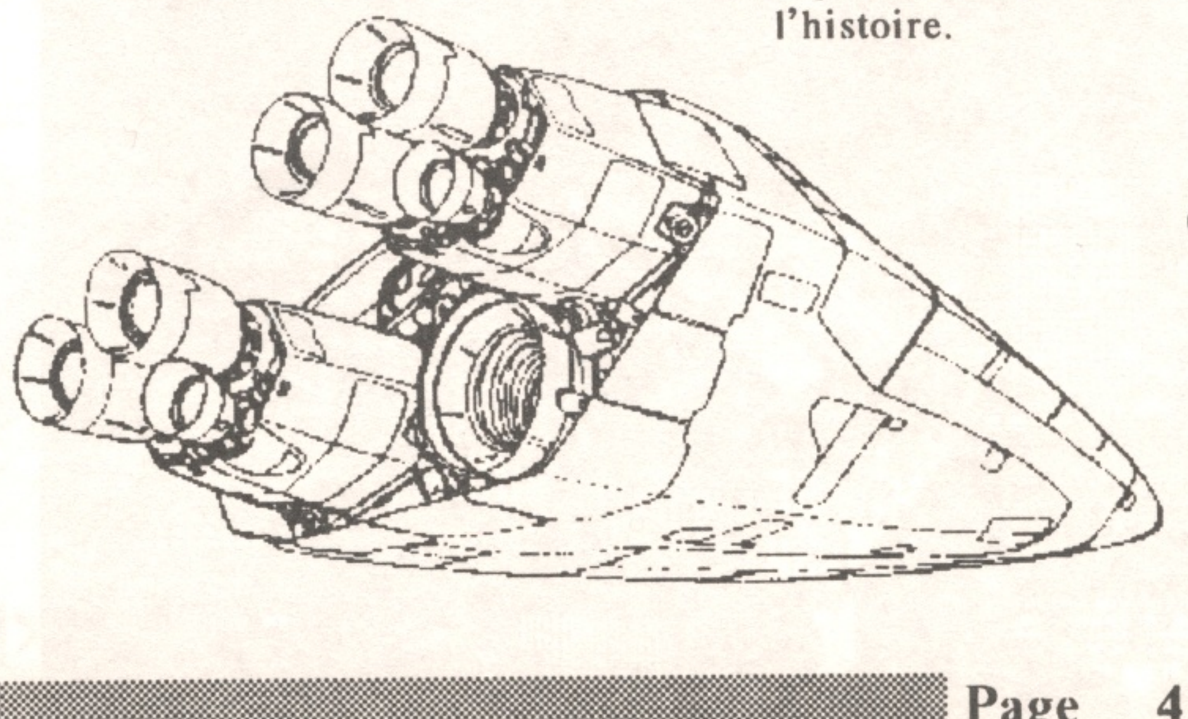
Les possibilités d'une intelligence artificielle, bien que théoriquement moins difficile à réaliser, reste aussi dans le domaine de l'impossible. Effectivement, le système le plus proche d'une intelligence artificielle "humaine", le Système Expert (S.E.) de seconde génération ne peut encore raisonner logiquement que dans le contexte restreint de ses données de base : pour accomplir ce que font les androïdes de certains D.A. (notamment **Katty** dans **Gall Force**), le S.E. de seconde génération devrait posséder une capacité de mémoire tellement immense qu'il ne pourrait pas tenir dans si peu de place; quant aux énormes ordinateurs du style Gaia (Appleseed) ou Bahamoud (Mangazone 23), il est difficile d'imaginer un ordinateur capable de gérer seul tous les systèmes d'une ville et capable de réagir à tout facteur externe. Reste la possibilité de coupler un tel ordinateur à un cerveau humain capable de plus de réactions, parfois illogiques. Si une telle performance peut sembler possible, les risques de rejet de l'implant et surtout la méconnaissance actuelle du cerveau interdisent pour l'instant tout implant électronique sur le corps humain, surtout celui d'oeil électronique (Goku Midnight Eye) ou autre organe branché directement sur le cerveau.



En fait, il ne faut surtout pas oublier que les mangas restent dans l'optique space opéra : effets lumineux (laser et autres armes), sonores (explosions audibles dans l'espace), et les utilisations technologiques ayant pour but principal de capter l'attention du spectateur.

Remarquons cependant que, normalement, l'évolution sociale allant de pair avec une telle avance technologique, devrait rendre de telles sociétés totalement incompréhensibles à nos yeux : nous avons en fait dans les mangas la transposition (quelquefois un peu extrapolée) de nos sociétés dans un cadre technologique largement supérieur au cadre social de l'histoire.

une vitesse superluminique et un espace courbe. Une vitesse absolue superluminique est impossible; en effet, selon la théorie de la relativité d'***Albert EINSTEIN***, la vitesse de la lumière (environ ***300 000 km/s***) est une constante qui reste absolue quelque soit le référentiel de l'observateur mais c'est aussi une vitesse limite. En effet, il résulte de cette théorie que la masse d'un objet augmente avec sa vitesse, effet insignifiant, sauf pour des vitesses proches de la lumière, mais à une telle vitesse que l'objet serait si



Olivier CAO

Appleseed

BRIAREOS ET DEUNAN

En tant que lecteur d'APPLESEED, on peut regretter de n'être qu'en 1991: c'est un manga que l'on aimerait voir fini! Non pas quíl nous ennuie, bien au contraire, il y est présenté tant de points interessants, tant de problémes, que lón voudrait les voir résolus afin d'apprécier l'oeuvre dans son intégralité.

Actuellement nous devons nous contenter des 4 volumes parus aussi bien aux éditions japonaises SEISHINSHA qu'aux éditions américaines ECLIPSE COMICS. Cette oeuvre de MASAMUNE SHIROW connait un succés tel aux USA qu'il lui confére une notoriété équivalente à celle d'AKIRA. Né à KOBE le 23 novembre 1961, son vrai nom reste encore inconnu. Il réalisa son premier manga à succés à l'age de 21 ans: BLACK MAGIC . Il commença APPLESEED en 1984 dont on attend le 5éme volume avec impatience, la version américaine, elle, fut réalisé en 1987.

L'HISTOIRE: 22éme siécle. Entrainé dans le vortex de la troisiéme guerre mondiale, la terre futreduit à l'état de ruines; au milieu de tout cela, le Bureau d'administration général conçu la "cité d'olympus", une société essentiélement pacifique afin de reconstruire et d'unifier la terre. Cette cité est composé essentiélement de bioroids, des étres artificielement créé génétiquement, et de multiples personnages (dont les héros, BRIAREOS et DEUNAN) qui évoluent dans un cadre philosophico-politique, des problémes enthropologiques .

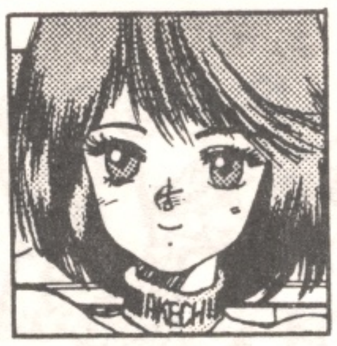
L'intéret de ce manga se situe à plusieurs niveaux, tout d'abord le style graphique qui est tout bonnement superbe et qui a évolué vers un trait toujours plus fouillé et précis au fur et à mesure de la parution. Combat et situation loufoques y sont parfaitement intégrés. Ensuite la profondeur de la pensée de l'auteur dont l'exemple le plus frappant sont les noms empruntés à la mythologie grecques.

Bien souvent le nom a un rapport direct avec le caractére du personnage et son role dans cet univers. Par exemple le chef de la police s'appelle ARÉS, c'est le nom du dieu de la guerre, ou encore l'ámi de BRIAREOS, ARUGESS qui est borgne et dont le nom nous rapelle celui d'ARGÉS, l'un des cyclopes. D'autres noms sont cependant plus significatif et interessant à étudier comme les personnages d'ATHÉNA et de BRIAREOS.

LA CITÉ D'OLYMPUS

ATHÉNA

NIKÉ


HITOMI

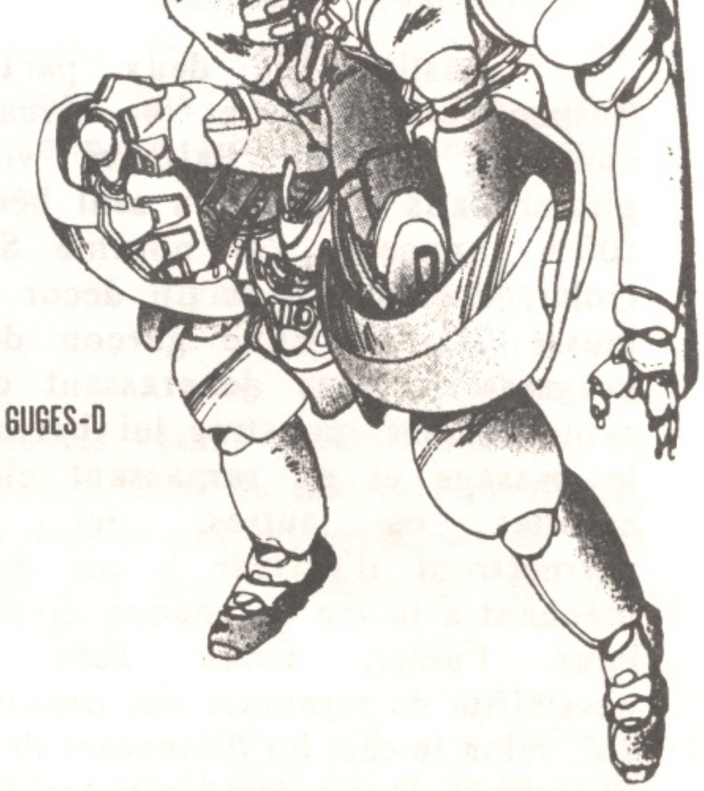
MEMBRE DU CONSEIL

CHEF ESWAT

ATHÉNA est membre du gouvernement, c'est un bioroid. Son nom est celui de la déésse de la sagesse, de la raison mais aussi de la guerre si elle doit défendre son état. Une place prépondérante pour ce personnage dans un manga ou les intrigues politiques sont omniprésentes.

Si le compagnon cyborg de DEUNAN a une place moins importante dans le schéma politique, son nom n'en est pas moins intéressant; c'est celui d'un des 3 hécatonchires, les géants aux cents bras(c'est aussi son type de prothése cyborg)qui aidérent ZEUS a renverser CHRONOS, ils étaient terribles et disposaient d'armes invincibles.Un autre personnage porte le nom d'un des hécatonchires: KOTUS un robot policier.

Mais ce qui frappe d'emblée c'est le nom de la citée, centre géopolitique du manga. OLYMPUS, domaine des dieux, représentation idéale parfaite, un nom parfait pour un état qui se définit lui méme comme une utopie. Contradictoire, MASAMUNE SHIROW pose le probléme de l'avenir de l'homme. Si les dirigeants d'OLYMPUS considérent leur état utopique, c'est comme l'indiquent les titres des chapitres mentionnant tous le nom de prométhée (qui donna le feu et lintelligence aux hommes) qu'ils estiment étre en puissance l'aboutissement de l'humanité et de son histoire. Ils veulent donc répandre leur systéme à toute la planéte. Il y a là une volonté d'uniformisation que l'on retrouve partout. OLYMPUS est une cité heureuse ou régne en théorie lórdre; tout y est géré par ordinateur et une bonne partie de la population est composé de bioroids, sans émotions, sans passions, ce qui nuirait à la société; Cela fait penser au systéme du MEILLEUR DES MONDES de huxley, surtout dans le 2éme tome ou le conseil des anciens veulent faire de tous les hommes des bioroids prétendant que l'"humanité laissé à elle méme et à ses pulsions se suicide(dans GREY de YOSHIHISA TAGAMI l'ordinateur TOY arrive à la méme conclusion mais préconise

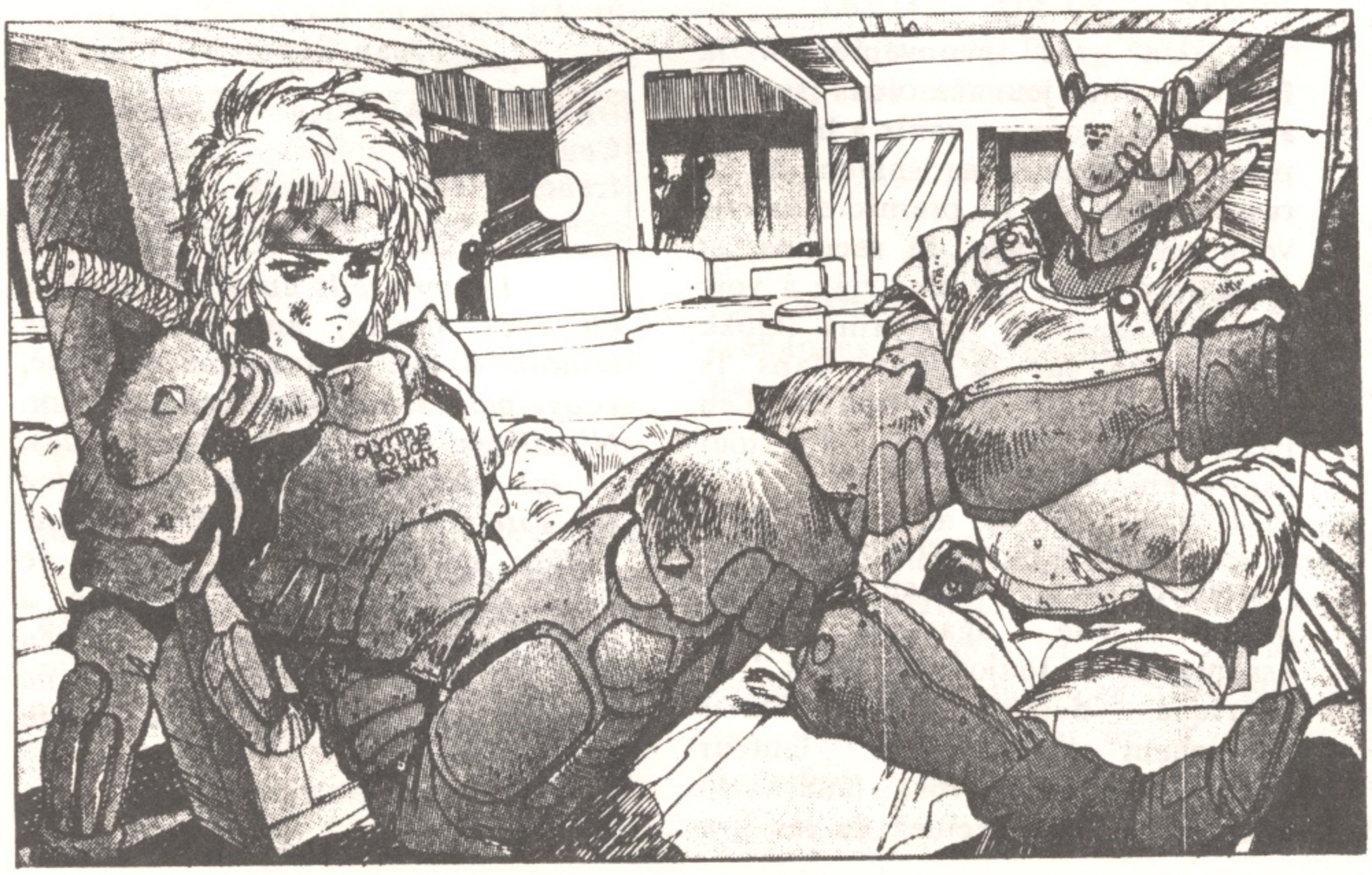

GUGES-D

une autre solution: la destruction de l'humanité) Comme dans le MEILLEUR DES MONDES les hommes seraient génétiquement programmé, cellule uniforme d'un tout. HUXLEY a ecrit son livre en observant le monde de 1932, il est aussi aisé de voir la transposition du monde d'APPLESEED dans le notre: lúniformisation, la conformisation d'un état toujours plus puissant.

Ces aspects ici soulignés (il y en a bien d'autres mais qui ont été volontairement omis) prouvent à quel point APPLESEED est une BD pensée par son auteur, étudiant les détails des situations nous améne à une fin qu'il connait déjà mais qui laisse à réfléchir ses lecteurs. Ce sont les éléments dún véritable chef d'oeuvre artistique.

jacques PLOUIN

APPLESEED: édition japonaise; SEISHINSHA. Edition américaine; STUDIO PROTEUS et ECLIPSE COMICS.



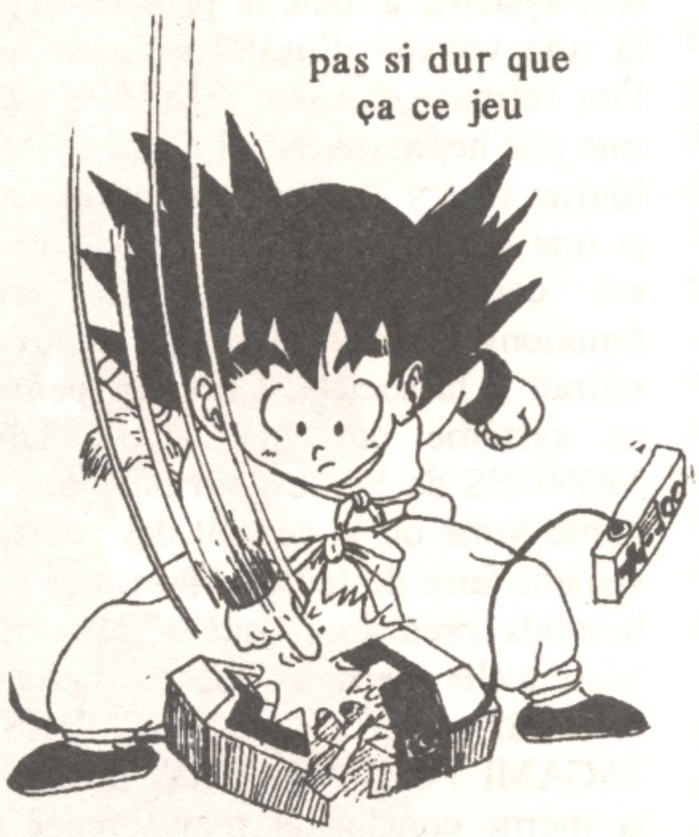
DRAGON BAAALL, LA QUETE FINALEU.... Et bien non! Ce sera le générique original que vous entendrez durant la présentation de ce jeu qui envoie nos héros préférés à la recherche des boules de cristal.

Le jeu

Constitué de deux parties (respectivement 6 et 4 niveaux chacune), Dragon Ball va vous glisser dans la peau du seul héros 100% innocent, j'ai nommé San Goku. Evoluant dans un décor en fausse 3D, le jeune garçon doit progresser en se débarassant des sympathiques monstres lui barrant le passage et en ramassant clés, carottes ou autres, qui lui permettront d'arriver à un gros méchant à la fin de chaque niveau. Pour l'aider, Goku aura la possibilité de ramasser des capsules qui, selon le cas, lui donneront de la nourriture (pour faire monter son énergie), des armes (bâton magique, Kame Ha), ou divers bonus (points, nuage magique....). Il trouvera ces capsules dans des grottes secrètes ou bien elles apparaîtront après qu'il ait éliminé un adversaire. Au début, et en cours de niveau, les amis de Goku interviendront pour lui donner des indices. De petites scènes de combat ou de casse-briques cloturent un niveau et permettent d'obtenir, à l'occasion, une boule de cristal supplémentaire. Une fois les 7 boules réunies, le dragon sacré apparait et exauce un de vos voeux.

Le pour

Très bien réalisé, ce jeu reprend bien dans sa première partie les scénarios de la série: on retrouve la plupart des personnages (Bulma, Olong, Yamcha, Satanirus, Pilaf, etc.) et de nombreuses scènes du D.A. (Bulma changée en carotte, Olong se métamorphosant en la jeune fille, Kame sennin éteignant des flammes....). Le caractère de chacun est bien respecté (Bulma hystérique, Olong froussard...) et d'amusants dialogues déridents le joueur trop habitué aux "shoot them up". Au point de vue technique, une des grandes qualités de ce soft : il est entièrement en français (sans aucune faute, SVP) et on trouve même des subtilités de langage comme la façon très cavalière par laquelle s'exprime Bulma. si ça ne vous semble pas extraordinaire sachez qu'habituellement les jeux d'origine étrangère ne sont pas traduits ou, lorsque c'est le cas, c'est dans un français déplorable. J'ai dit!



pas si dur que
ça ce jeu

le contre

Un gros inconvénient : la facilité. Une journée vous suffira amplement pour en venir à bout. De plus, les niveaux se suivent et se ressemblent. Si la première partie vous accroche bien, la seconde, et c'est dommage, n'a plus rien à voir avec l'histoire de Toriyama (Goku est envoyé sur la lune, dans la jungle, un café, l'addition et j'en passe...) et n'est plus du tout captivante.

Quant à la musique que vous retrouviez avec plaisir au début, elle devient vite agaçante, voire assomante. Toujours dans la rubrique défauts, les textes s'affichent avec une lenteur exaspérante et il vous faudra du courage si vous décidez de les lire avant de repartir chercher les.... balles de cristal. Et oui! Enfer et damnation! Les boules sont devenues des balles, Kame sennin est devenu l'ermite et Olong se voit traiter de goret. Traduit à partir de la version originale, BANDAI ne reprend évidemment pas les termes auxquels nous à habitué la traduction française. Normal, me diriez-vous!? Oui mais ça surprend, ça choque.... Enfin pour clore la série par un canular, Kame sennin, plutôt que d'être attiré par les sous-vêtements de Bulma, est obsédé par.... ses sandwiches (vous avez bien lu)! Enfants oblige.

Conclusion

Malgré ses qualités au niveau de la réalisation, ce jeu, somme toute assez banal si on oublie l'habillage, ne représente plus grand intérêt une fois la première quête terminée. Il n'interessera réellement que les fans de DRAGON BALL qui le garderont comme les fans de Tintin gardent les répliques de la fusée de Tournesol.

Nicolas RIMBERT

Jean-Benoit SILVESTRE

DRAGON BALL-Jeu : BANDAI sur Console NES - prix : environ 360 francs - TV - Cinema: Bird studio/ Shueisha-Fuji TV-TOEI Animation

Les conseils du sage : si vous en avez marre, appuyez sur le bouton B de la seconde manette, vous passerez au niveau suivant. N'utilisez ni les nuages magiques, ni les raccourcis, vous risquerez de rater un objet indispensable. Sachez qu'il existe un moyen de faire augmenter votre énergie à volonté (ne dépassez pas 255, le jeu est un hexadécimal). si vous ne trouvez pas, écrivez moi, ça fera du courrier.

ILS ETAIENT DES MILLIERS .....

Comme toutes bonnes séries, MACROSS et MOSPEADA se sont vu développé un important marché d'objets dérivés, le marché du jouet et de la maquette restant les plus attrayant vu le nombre impressionnant de robots que comportent ces D.A., notamment les versions transformables.

MACROSS et les VALKYRIES :

Cette page, ce numéro, voir une année entière d'Animeland ne suffirait pas à inventorier la masse de jouets tirés de cette série. Nous nous interesserons donc plus particuliérement aux Valkyries que l'on trouve encore assez facilement en France.

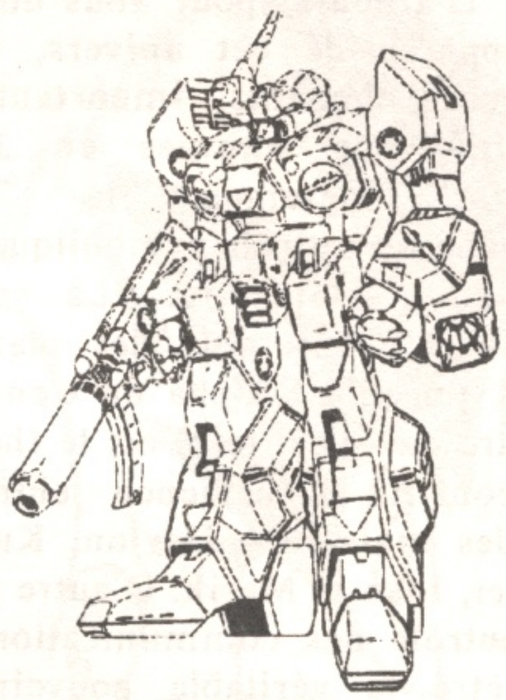
Les versions transformables au 1/55 (de l'avion au gerwalk puis le battloïd) sont les plus grandes et les mieux réalisées mais on ne trouve généralement que le VF-1S. Celui-ci peut se rencontrer au détour d'une librairie dans un blister sans marques et qui reprend la version "STRIKE VALKYRIE" du VF de Rick dans le film, sans l'armure cependant. Le fabricant de jouet HASBRO (créateur de la gamme GI Joe) également eu la bonne idée de reprendre ce robot pour sa collection de "TRANSFORMERS AUTOBOTS" en version rouge et blanc et armure rouge (beurk!).

Heureusement, BANDAI FRANCE vient de distribuer la réédition japonaise du super VF-1S; une tête plus ronde, des articulations et un plastique de meilleur qualité que ces prédécesseurs font de ce jouet une véritable petite merveille (300 F un peu partout).

Il existe également de petites versions (transformables mais d'un ressemblant plus que douteux!) à l'échelle batarde (1/120?) et au plastique cassant dés la première manipulation. Ils étaient vendu sous différents blisters (souvent sans marques du fabriquant => coréen) en compagnie de modéles ORGUSS, parfois affublés d'un affreux gadget : un taille crayon dans le dos....affreux!!!

MOSPEADA et ses LEGIOSS :

La gamme la plus complète distribuée en France par LANSAY en 1985 avec des blisters aux simples traductions des boites originales GAKKEN TOYS. Succès tout à fait relatif à cause du marché "Transformers" de l'époque.



Tout les modèles (bleu, vert et rouge avec chacun une tete différente) et toutes les échelles ont été proposées :

-1/100 : Un jouet pas trop mauvais en robot mais franchement ignoble une fois transformé, c'est pourtant la version compatible avec le TRED (BETA version ROBOTECH) qui, lui, n'est valable qu'en position avion!

-1/60 : Deux versions :

-Entiérement transformable avec des piéces de rechanges pour chaques modes, Bizarre mais correct.

-Transformable uniquement en "diver" (gerwalk ou guardian mode) dont les jambes sont en métal. Ce modèle est l'un des plus beaux et des mieux réalisés, en tout cas le plus ressemblant au robot de la série. Superbe!

-1/40 : Entièrement transformable, énorme, le seul inconvénient est qu'il soit d'un plastique un peu fragile. Autrement tout les modes sont ressemblant, y compris le mode avion ce qui n'était pas évident. un petit personnage à l'échelle est fourni avec.

-Le cyclone (Ride armor)

-Au 1/25? : Tout les modéles (sauf Rand) petits et moches, faits de mauvais plastique, fragiles et pas ressemblants du tout une fois leurs motos sur le dos. BEURK!

-Au 1/9 superbe modèle géant de Scott et de sa moto de combat. Scott est articulé de partout même si les pieds peuvent sembler disproportionnés le résultat une fois l'armure montée est criant de vraissemblance, la moto elle même est fort bien réalisée bien que le personnage ait du mal a s'assoir dessus. La transformation rend cependant ce modèle trés fragile entre des mains inexpérimentés.

Yvan WEST LAURENCE

TATSUNOKO PROD, TAKATOKU TOYS, BANDAI, BANDAI FRANCE, GAKKEN TOYS, LANSAY.

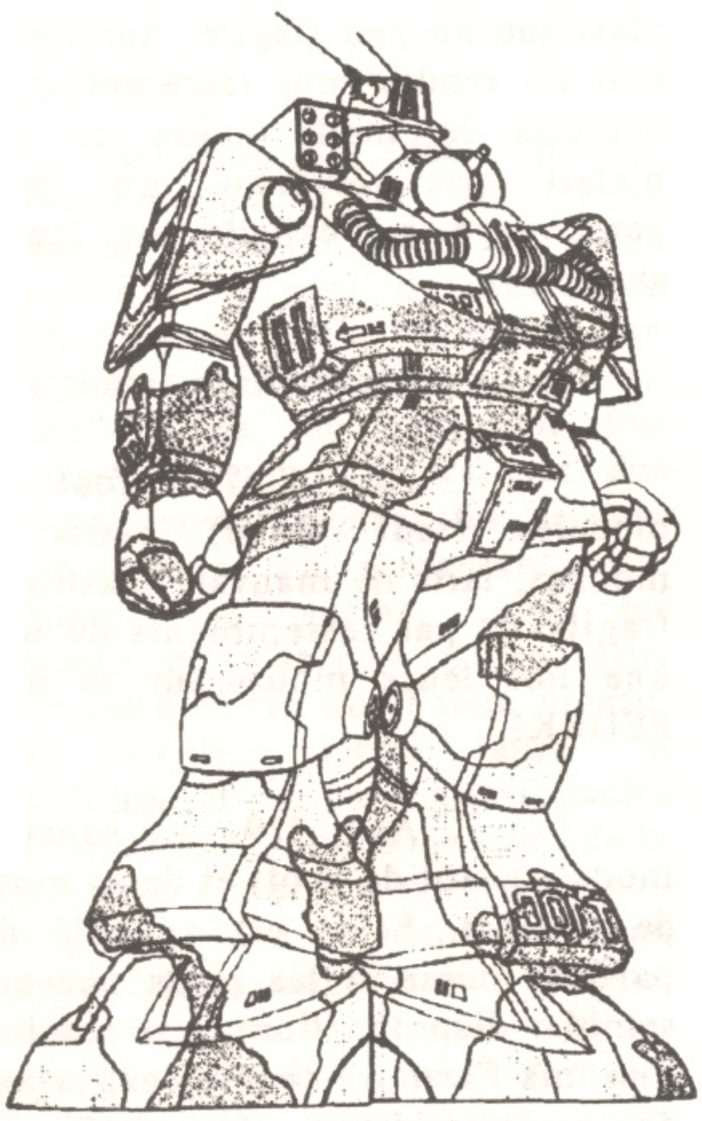
Si vous désirez tout savoir sur les jouets et les maquettes de la série ROBOTECH, sachez que paraîtra en janvier 92 un numéro spécial du fanzine STAR TOYS consacré à l'intégralité de cette série aussi bien dans les productions japonaises (TAKATOKU, BANDAI) qu'américaines (MATCHBOX).

Pour toutes informations écrivez-nous, sans oublier de joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

BATTLETECH

GEANT MECHA COMBAT

BATTLETECH, bien que s'inspirant pour une partie du dessin animé MACROSS, comme ROBOTECH RPG, est un jeux tout à fait autonome.

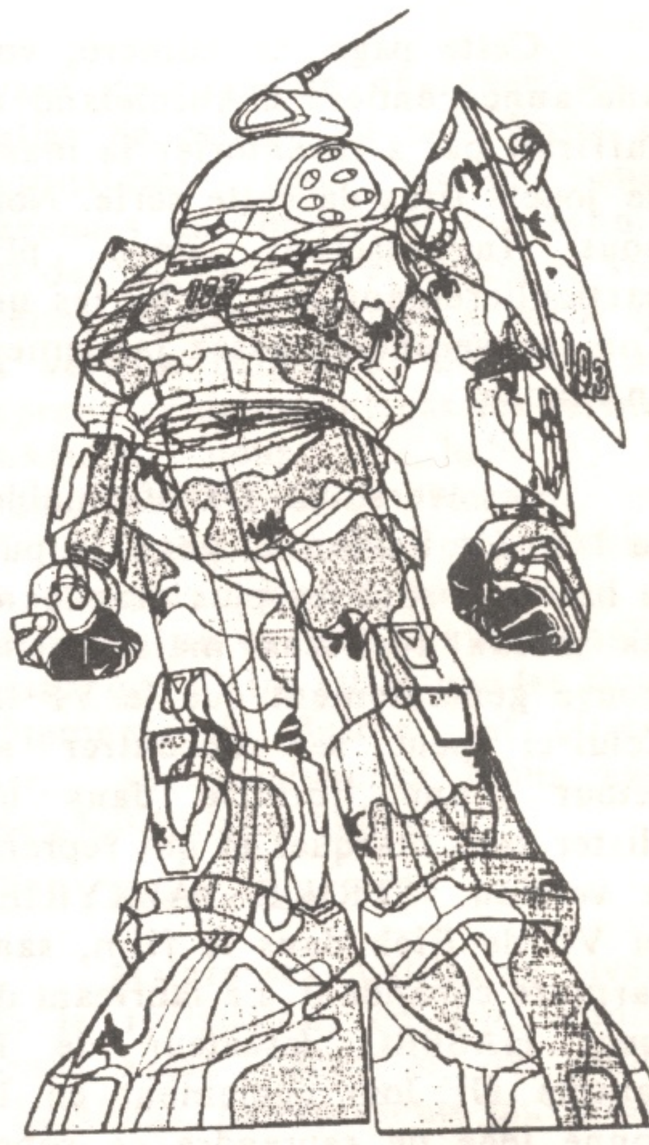


BATTLETECH est à l'origine un jeux de plateau dans lequel le joueur incarne un pilote de robot dont la mission est de détruire sont adversaire. Classique, n'est-ce pas ? Mais là où intervient une première nouveauté, c'est la fiche de jeux : elle représente... Le robot ! (c'est-à-dire que votre robot a sa fiche de personnage !) cela vous permet de suivre l'évolution du combat, mais du point de vue du robot. Il en est ainsi pour tout le reste de la game BATTLETECH : City Tech (combats urbains), acrotech (combats spatiaux), mechwarrior (le jeux de rôle), battleforce (combat en masse), etc.

Mais battletech, c'est également un univers de jeux très complet. Dans ce monde, vous incarnés un mechwarrior, c'est-à-dire un guerrier du futur (du 31e siècle plus précisemment) qui ne doit sont statut qu'à son robot, symbole de pouvoir et de richesse (en effet, cela coute chèr, très chèr). Vous vivez dans un monde en décomposition à cause des rivalités de 5 grandes maisons, d'intrigues de cours, de complots d'état.

D'ailleurs, pour vous donner un apperçu de cet univers, voici quelques éléments importants à retenir. Nous sommes en 3025. Depuis longtemps, la Terre n'occupe qu'un rôle symbolique sur l'échiquier planétaire. "La sphère intérieure", ensemble des planètes allant j'usqu'à l'Alpha du Centaure (diantre que c'est loin) est le théatre de conflits d'influence entre 5 grandes maisons : Davion, Kurita, Steiner, Liao et Marik. D'autre part, le contrôle des communications et peut-être le véritable pouvoir. Et vous, vous tentez de survivre au milieu de cette pagaille, exclusivement réservée aux humains.

Ce point est sans doute le plus important parce que l'esprit du jeu est diamétralement opposé à celui proposé par Macross. Battletech est la parfaite illustration du concepte : "l'homme est un loup pour l'homme" (Hobbs, XVIIème siècle). Nul "alien" à abatre ou contre qui s'unir. Alors on se bat entre... humains (cela permet entre autre d'avoir de bons et méchants humains). D'ailleurs, les américains très soucieux de nous simplifier la tâche, nous donnent quelques indications : Davion est beau et fort, Kurita est cruel, aliéné (d'ailleurqs son emblème est un dragon sur fond ROUGE), Steiner a de l'argent, Liao est petit mais rusé. Quand à Marik, il est tiers-mondiste. Et pour finir, il y a la périphérie (tiens et exclus !) et la Comstar, perfide derrière une face qui se veut apaisante et concilliante.

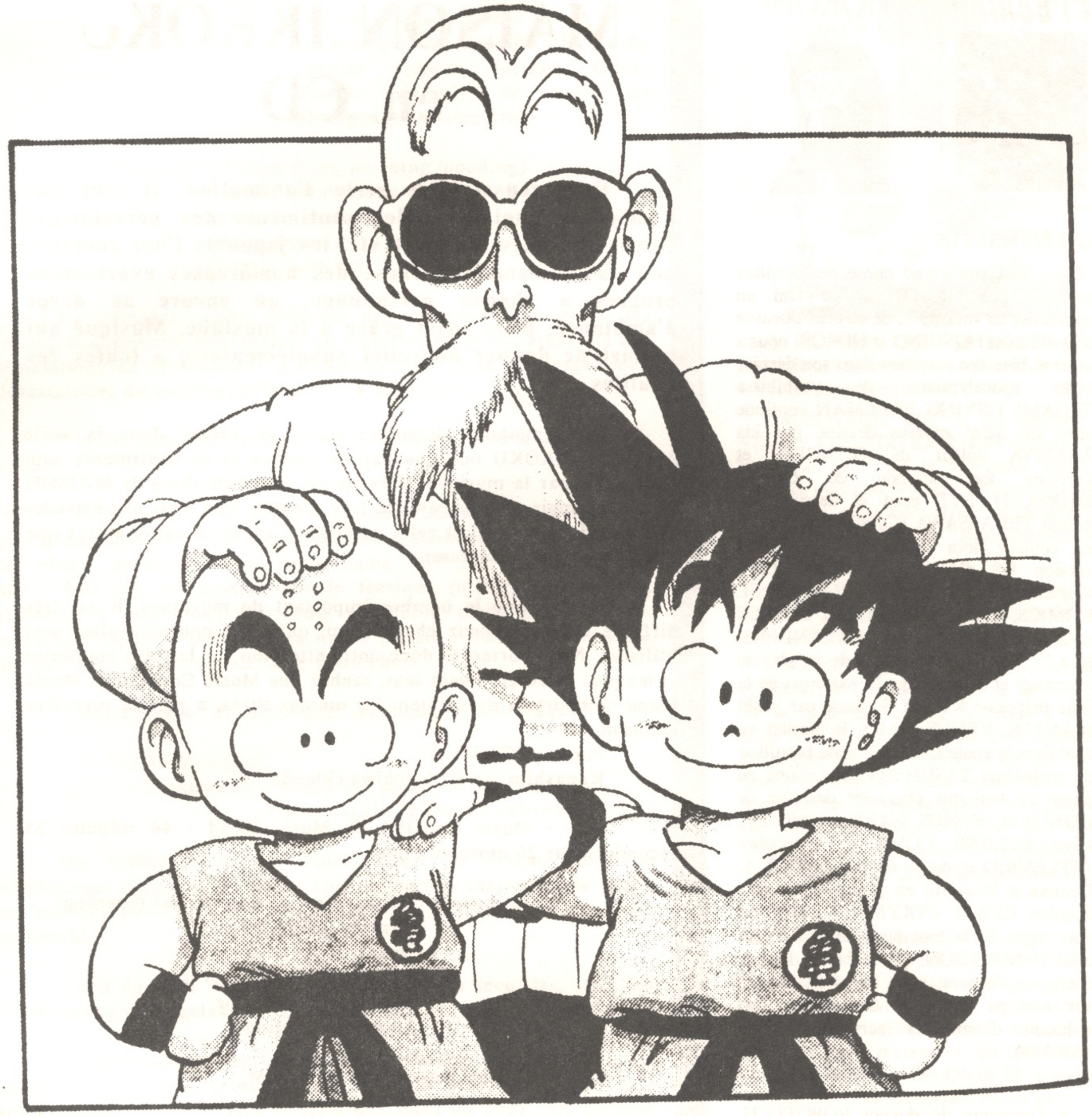


C'est donc à la fois grâce à un système de jeux très original (du moins pour la version jeu de plateau), mais surtout à un univers de jeu très complet et très détaillé, à une conception de jeu tout à fait occidentale que BATTLETECH s'est imposé face à son concurrent ROBOTECH.

Cependant, rien ne vous interdit de jouer à BATTLETECH, seulement pour son exceptionnel système de simulation de combats entre robots. A noter que le design des robots, excellent, vient de 2 dessins animés japonais : DOUGRAM (1978) et MACROSS (1982). On vous en parle de ce présent numéro.

Nicolas VUONG

NOUS SOMMES PRETS



(c) AKIRA TORIYAMA/SHUEISHA

DEESSE VOUS ATTEND

8, RUE COCHIN 75005 PARIS - Tél. 46.34.18.31

AVEC DES ARRIVAGES EN PROVENANCE DU JAPON DE : MANGAS, KIT VINYL, JOUETS, MAQUETTES - MAIS AUSSI LES MANGAS U.S. : CRYING FREE MAN, APPLESEED, NAUSICAA, LONEWOLF AND CUB, WHAT'S MICHAEL, AKIRA, 2001 NIGHTS, COBRA, OUTLANDERS, HOROBI, GUNHEAD, VENUS WAR, ROBOTECH ET TOUTES LES NOUVEAUTES. LES MAGAZINES JAPONAIS : HOBBY JAPAN, ANIMAGE, ANIMEDIA, NEW TYPE, NEW VIDEO MAGAZINE, B-CLUB. LES MAGAZINES US SUR LA JAPANIMATION : ANIMAG, ANIMENOMINOUS, PROTOCULTURE ADDICT. LES FANZINES FRANCAIS : MANGAZONE, ANIMELAND. LE TOUT CHEZ VOUS GRACE A NOTRE SERVICE DE :

V E N T E P A R C O R R E S P O N D A N C E

LES MANGAS US :

Chez VIZ pas grand chose ces derniers temps, 2001 NIGHTS s 'est fini en apothéose au volume 10 de ce chef dóeuvre de yukinobu HOSHINO et HOROBI nous a réservé bien des surprises dans son dernier volet apocalyptique de yoshihissa TAGAMI. CRYING FREEMAN continue suivi de silent mobius dessiné par kia ASAMYA auteur de GUNHED, et l'arrivée fort attendu de GOKU, MIDNIGHT EYE ecrit et dessiné par buichi TERASSAWA (COBRA); et tout ça en couleur, loin cependant d'égaler la version US d'AKIRA dont on attend toujours la suite chez EPIC/ MARVEL COMICS. Chez DARK HORSE COMICS nous assistons à la fin d'OUTLANDERS, le n 32 voit la destruction de la planéte impériale et le sauvetage in-extrémis de la jolie princesse KHAM déssinée par yoshi MANABE, VENUS WARS, le dernier en date tient la route malgré le style brouillon de yoshikazu YASUHIKO (trés connu au japon en tant que character designer de GUNDAM, VENUS WARS et ARION). Chez ECLIPSE COMICS, Le célébre APPLESEED arrive au terme du BOOK 4, Deunan et Briareros en pleine action avec l'équipe ESWAT d'OLYMPUS CITY, un vrai régal...Et le tout nouveau 3*3 EYES chez INNOVATION qui se lance dans le manga également, style banal mais sujet aux airs de magie et de mystére fort sédusant déssiné et ecrit par yuzo TAKADA.

À l'occasion du dossier ROBOTECH,

MAISON IKKOKU en CD

Pour réussir une série d'animation, il faut que l'ambiance choisie et les sentiments des personnages soient crédibles. Ce contexte, les japonais l'ont compris, non pas seulement à cause des nombreuses expressions propres à chaque personnage, ou encore au décor d'ambiance, mais aussi grâce à la musique. Musique qui permet de donner un relief supplémentaire à toutes ces qualités.

Cette méthode démontre toute sa valeur dans la série MAISON IKKOKU où beaucoup de pensée et de sentiments sont retranscrit par la musique. Il existe 25 compacts-discs de MAISON IKKOKU, mais pas de panique ! 19 d'entre- eux sont des épisodes racontés dont un qui est celui du film. C'est donc aux 6 autres que nous allons nous intéresser.

Etant donné le nombre important de musiques, il est très difficile de savoir pour chacune où, quand et pourquoi elles sont utilisées. Nous porterons donc notre attention sur les plus courantes et les plus célèbres. Avant tout, sachez que Music Cocktail et Music Blend comportent exactement les mêmes titres, à part la première chanson :

. Fantasy (Cocktail)
. Kanashimi yo Konnichiwa (Blend)

- Music Cocktail ou Music Blend : 44 minutes 35 secondes pour 26 morceaux dont :

. 5 chansons :- Kanashimi yo konnichiwa (opening)
- Fantasy (endig thème)
- Yokan
-AShita hareru ka (ending)
- Yume no iriguchi he
- Ci.ne.ma. (ending)

. 21 musiques :-- n°2 à 7 : BGM
- n°8 : chanson
- n°14 à 25 : BGM

Ces compacts comportent de nombreux thèmes interprétés à l'harmonica et au violon. La plupart des musiques sont mélancoliques (étant donné qu'au début de la série, le décès du mari de Kyoko, alis Juliette, est récent).

- Music Blend 2 : 49 minutes 43 secondes pour 27 morceaux.

. 22 musiques : - n°1 : L'instrumentation est si légère qu'elle symbolise la neige qui commence à tomber. Nous retrouvons le même

thème à la fin du compact.

- n°13 : Ce morceau est entendu à le fin du dernier épisode lorsque Godai dévoile l'avenir de tous les personnages secondaires.

. 5 chansons : - Sunny shiny morning (opening)
- Kanashimi (opening)
- Sayonara no dessan (ending)
- Sukisa (opening)
- Fantasy (ending)

Ce compact, assez différent des précédents, contient des musiques aériennes, interprétées au violon et au piano, ainsi que des simulations au synthétiseur d'aboiements de chien aux explosions dévastatrices du meilleur effet (n°17-18-23 et 24).

- Music Sour : 60 minutes 49 secondes, 61 morceaux tous des BGM.

Ce CD est, à mon goût, le meilleur de tous : comportant le plus grand nombre de musiques, il offre également un large éventail de choix musicaux, du romantisme (n°1-2-35) au comique (n°4-7-9-13-20), en passant par le féérique (n°16-12), Il y en a absolument pour tous les goûts et même plus. En effet, les musiciens japonais prennent un malin plaisir à mélanger les styles les plus opposés. A vous de faire votre choix.

- Music Shake : 51 minutes 21 secondes, 56 morceaux :

- 54 musiques
- 2 chansons :- begin the night par les Picasso
- alone again (gilbert o'sulivan)

Du même type que Music Sour, ce disque offre de nombreuses musiques de genre très différents, mais dont la durée est souvent assez brève. Ce qui gâche en rien l'impact musical recherché.

- CD du film (musique) : 35 minutes 56 secondes, tous des BGM sauf le n°16 (galassu koshino (ending)).

Ce compact est facilement reconnaissable grâce au style de dessin de la pochette tout droit sorti du manga. La première musique est commune avec la série qui, dans les deux cas, précède le mariage. D'un style quasiment similaire au précédent compact, il s'en dégage pourtant une ambiance légèrement différente, que je qualifierai de plus sérieuse et plus terre à terre. Les thèmes n'en restent pas moins très beaux et assez longs.

Autres CD : KOI SURU KIMOSHI, CD de chansons uniquement chantées par celle qui double Kyoko Otonashi, entre coupé de scènes entre les 7 personnages.

- Kanashimi yo konnichiwa
- Melody
- Yokan
- Follow you

voici une petite liste de livres toujours disponibles sur le marchè concernant la série US et les séries originales.

–ROBOTECH ART 1. En anglais, de STARBLAZE EDITIONS,16.95 dollars, tout et encore plus sur la fabuleuse saga, les résumés dpisodes, les listes de personnages et de mechas, ainsi quún article de prèsentation générale du phénomène "japanimation" aux US. Indispensable !!!

–ROBOTECH ART 2 ET 3.La suite mais du point de vue des sous produits US (les comics, les mauvaises illustrations, etc.)

–ROBOTECH II : The sentinel. ETERNITY comics. La BD de la série qui ne verra jamais le jour que sous la forme dúne minable videocassette. Une adaptation du roman fort bien réalisé et un style et un dessin qui sámćliore sans cesse. Deux autres séries de très mauvaise qualité ont également été édité : the MALCONTENT et CYBER PIRATES. Si vous tenez à remplacer vos papiers toilettes, n'hésitez pas achetez-les...

Pour les éditions japonaises la chose est plus subtile, ont été réédité les trois THIS IS ANIMAZTION special serie aux éditions SHOGAKUKKAN.Evistent également les ENTERTAINEMENT BIBLE aux éditions BANDAI qui présentent les traveaux de design de la plupart des DA de SF y compris MACROSS et MOSPEADA. Parmi eux :

–E.B. 6 ; MECHANICS DESIGN BOOK; toutes les mechas de studio NUE (prononcez nouć) dont celles de MACROSS TV OU FILM.

–E.B. 9 ; 2ÉME Partie avec tout les vaisseaux.

–E.B. 16; ARTMIC 1,sur mospeada, MEGAZONE 23, GALL FORCE, BUBBLE GUM CRISIS, les mechas et quelques croquis de personnages des célèbres OVA.

–E.B. 27 ;special MACROSS, méchas, vaisseaux et tout les personnages version film ou TV.

Sachez également que la série ROBOTECH a reveillé bien des passions a tel point que nos amis d'outre atlantique ont créé un journal : PROTOCULTURE ADDICTS, un exemple de ce qui se fait de bien au format comics, aux idées évolutives et construites, cette équipe quebecquoise s'est maintenant ouverte à l'animation en générale, tout comme nos amis de la ROBOTECH FRENCH FORCE (voir derniére page dossier). Un autre magazine a également traité de macross dans un excellent dossier sur Haruhiko MIKIMOTO : ANIMAG. Ce dernier existe depuis 1987; bien qu'il soit devenu moins interessant par son nombre croissant de pub, le manque de diversité des sujets abordés, il reste l'outil de réfèrence du parfait "japanimateur".

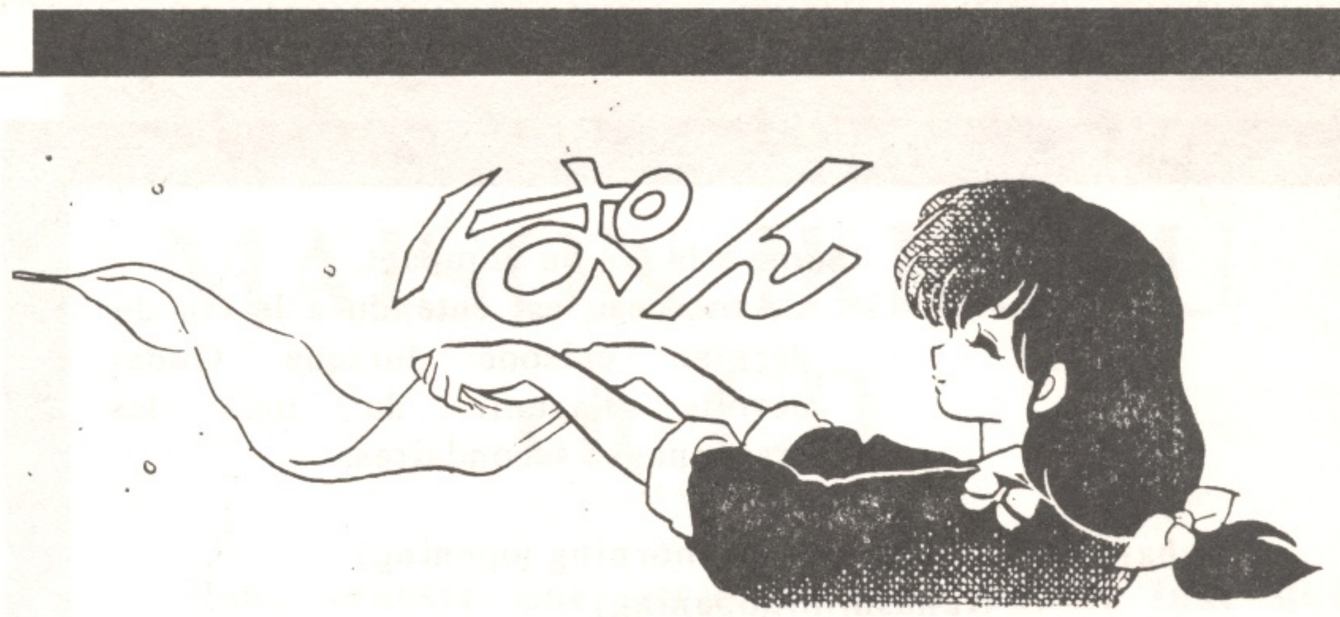
De nombreux ART BOOKS et autres fascicules sont disponibles sur Haruhiko MIKIMOTO, chez DRAGON MAGAZINE et AM JU-JU aux éditions ANIMAGE BUNKO.

MANGAZINE : une excellente publication italienne aux editions GRANATA qui publient également tout une flopée de titres qui reprennent des mangas traduit chez viz. Ils ne se contentent pas seulement de traduire en italien, ils corrigent aussi les erreurs des amerloques et fournissent à chaque numeros d'excellent dossier sur l'animation nipponne. Signalons également qu'ils nous ont gentiment cité dans leurs colonnes.

Parlons maintenant des publications françaises :

fort attendu, le 3e volume d'AKIRA en français chez GLENAT, ainsi que du N 2 de reve d'enfant chez les humanoïdes associés sont enfin parus.

vous devez certainement connaitre désormais MANGAZONE, notre grand ainé traitant du manga, qui arrive bientot à son n 3. Un numéro qui devrait concerner Rumiko



- Yume no hiriguchi he
- Tokimeki
- Sunny Shiny morning
- endless

Afin de limiter le choix, je propose aux fans de la série de porter leur attention sur Musik Sour et Musik Shake qui regroupent une majorité de thèmes très connus.

En conclusion, la relation entre l'image et la musique de cet ensemble est un mélange parfaitement homogène. Les CD rendent tout à fait l'atmosphère de la série et la diversité des styles et peut nous accompagner à de nombreux moments de notre vie quotidienne.

Christophe Pivert

Muriella ROMANIELLO

MAISON IKKOKU - CD : Kitty records; Mangas : Big Spirits Comics - Editions Shogakukan; TV, OAV, Cinéma : Rumiko Takahashi / Shogakukan - Kitty Film - Fuji Eight.

TAKAHASHI et que je vous conseille vivement, tout comme je vous aurais conseillé de vous jeter sur le n 1, le special TORIYAMA. Si vous désirez avoir de plus amples renseignements, ecrivez à Patrick MARCEL 48 Rue de cursol 33000 BORDEAUX.

Nos amis de LYON de l'association SUMI continuent leur bulletin d'information"SUMIJOOHOO"reservé à leurs adhérents, ils nous ont appris cependant qu'ils comptaient sortir un journal bimestriel payant. Celui-ci sortirait avec un mois de décalage par rapport à ANIME LAND, un complément fort utile pour vous chers lecteurs!

TELETOON :une émission hebdomadaire sur FR3 sur l'animation, et qui traitait dernièrement de notre regretté maitre Osamu TEZUKA. Le mercredi à 17H30 et le dimanche à 9H00 dans l'émission JEF.

La CINQ fait un effort en nous proposant réguliérement les chef d'oeuvre de WALT DISNEY, comme ROBIN DES BOIS ou ALICE AU PAYS DES MERVEILLES.....

Pour rester avec Robin, sachez que la série produite par TATSUNOKO sort actuellement en video. Allez-y sans crainte,c'est du bon!

Chez VIP, NAUSICAA. C'est la version coupée mais vous la trouverez à bas prix dans n'importe quel supermarché, alors...

Chez TF1 vidéo, sortie prévue pour le 8 novembre du célébre AKIRA en version française, en location uniquement parait il...Et à TONKAM(voir pub page 2) un catalogue trés complet sur les cd d'animations, en tout plus de 1300 titres disponibles à la commande.

Derniére nouvelle, le célébre Olivier sera de retour à partir du Dimanche 3 novembre sur la radio SUPER LOUSTIC... tous à vos postes!

ALLER : Prochaines séries traduites en français et bientôt diffusées en France : **What's Michael ?** où l'histoire d'un chat qui pense et jette un regard sur la vie de ses maîtrres. Très drôle. **Kabuto**, peut-être sur La 5, d'après le manga de Buichi Terazawa, l'auteur de **Cobra**. **Kabuto** est l'histoire d'un aventurier ninja. Au niveau de l'animation, **Kabuto**, produit par la N.H.K., reprend le même graphisme que **Cobra**. La série est du même acabit et du même niveau que son très célèbres ancètre. Enfin, on attend avec impacience, **Born to cook** alias **Oi Shindo**, série d'animation adaptée d'un manga sur la nourriture, où les aventures d'un jeune chef cuisinier. Dans un tout autre genre, les films d'animations, certains sont déjà traduits en français et seraient prêts à être diffusé, soit en vidéo, soit sur une chaine de T.V. (La 5 ?). Parmi les titres en question, **Macross le film, Bubblegum Crisis,** pour ne citer que cela. La rentrée promet d'être chaude à ce niveau..

RETARD : Ranma 1/2 voit sa diffusion retardée en France pour des problémes téchniques de bobines. Quant à **Saint Seiya** allias **les Chevaliers Du Zodiaque**, la nouvelle série T.V. voit sa diffusion retardée au Japon (donc en France ?) pour manque de sponsors et d'argent. En attendant ces épisodes doivent sortir sous formes de trois O.A.V. au Japon uniquement...

EN DIRECT DU JAPON :

Sortie du film long métrage **Nadia**, le 29 juin au Japon, tiré de la célèbre série T.V. dont nous n'arrêtons pas de vous parler dans ces pages Nouveaux méchants et héros plus âgés pour une histoire qui se passe quelques années après celle de la série T.V..

Sortie du film d'animation long métrage **Omohide Poroporo**, le 20 juillet au Japon, l'histoire de la vie quotidienne d'une petite fille. L'auteur de ce film n'est autre que ***Isao TAKAHATA***, grand ami de ***Hayao MIYAZAKI*** et dont les styles sont très proches. ***Isao TAKAHATA*** a réalisé, entre autres, **Hotaru no Haka - La Tombe des Lucioles**, vu au festival d'Annecy cette année, et la série T.V. **Heidi** diffusée de cela il ya très longtemps, en France. Enfin, le 18 août, sort le énième film (le sixième déjà) tiré de la série **Urusei Yatsura** alias **Lamu**. Ce film sort dans le cadre du dixième anniversaire de la création de la série T.V. sur les écrans nippons.

ECRIVEZ-NOUS,DITES-NOUS CE QUE VOUS PENSEZ D'ANIMELAND ET DES D.A . à :

ANIMELAND
71 Rue Jean Jaures
92170 VANVES

(joindre une enveloppe timbrée pour la reponse)

Credit photos: SHUEISHA, SHOGAKUKAN, GAKKEN, TOKUMA-SHOTEN, BANDAI, KODANSHA;

O.A.V. (Original Animation Vidéo) :

Très attendues ces derniers temps, ces.O.A.V. qui connaissent un fort succès du Japon sont: :

- **Detonator Orgun** et **Silent Moebius** dont la création des personnages a été confiée à ***Michitaka KIKUCHI***, S.F. avant tout. ;
- **Bubblegum Crisis**, la suite de **Bubblegum Crisis,** l'histoire d'une équipe féminine de justicières, à l'intérieur d' armures-motos très futuristes. Character designer : ***Kenichi SONODA*** ;
- **Luna Baluga**, plutôt fantastique, et dont le character designer, peu connu en France, en à fait beaucoup : ***Yuji MORIYAMA*** (**Lamu**, **Juliette je t'aime**, **Les Ailes de Honeamise**) et continuent les séries de **Patlabor**, **Lodoss War** (vidéo numéro 1 au Japon en 1990), **Slow Step** de ***Mitsuru ADACHI*** et bien d'autre encore. .

SERIES TELEVISEES :

Pour ceux qui on t la chance de partir au Japon en septembre (l'autre bonne saison avec le mois d'avril pour y voyager), vous pourrez voir sur le petit écran nippon : **Getta Robot** (Fuji TV) **Metal Jack** (TV Tokyo) **Pygmalion** (TV Tokyo) **Yawara!** (NTV) **Raijinoh** (TV Tokyo) **Hai Akko Desu** (TV Asahi) **Shonen Ashibe** (TBS) **Mitsu me ga tooru** (TV Tokyo) **21 Emon** (TV Asahi) **Cyber Formula** (NTV) **Ranma 1/2** (Fuji TV) **Doreamon** (TV Asahi) **Le jardin secret** (NHK) **Fivard** (TV Asahi) **La sirène Marina** (Fuji TV) **Oh! My conbu** (TBS) **The twins at saint clare** (NTV) **R.P.G. densetsu hepoi** (TV Tokyo) **Manga Nippon mukashi banashi** (TBS) **Goldfish forecast** (TV Asahi) **Obochamakun** (TV Asahi) **Magical Talulutokun** (Fuji TV) **Chibi Maruko chan** (fuji TV) **Sazaesan** (Fuji TV) **Kitele** (Fuji TV) **City hunter 91** (YTV) **Trapp family story** (Fuji TV)...ouf! soit 34 séries en première diffusion, même pendant les mois d'été, sans compter les centaines de rediffusions, les séries diffusées par satellite et en haute definition (**Kabuto** et **Robin des bois**) et les... 2 séries d'animation américaine (**Bugs Bunny** et les **Tiny Toons**).

Dans le prochain ANIMELAND :

Le **n°4** sera consacré aux jeunes filles et aux héroines de D.A. avec :

- une enquête auprès des passionnées
- un top des heroïnes
- les grandes du D.A. : ***Rumiko TAKAHASHI***, ***Akemi TAKADA***, ***Inomota MUTSUMI***....
- **Ranma 1/2** : fille ou garçon ?
- **Alpen Rose** (Julie et Stephane) ***d'Akemi TAKADA.***

Mais aussi **Dr SLump**, **Galaxy Express 999**, le jeux de **Ranma 1/2**, les poupées soft vinyl, l'histoire de nintendo et des jeux vidéos, et les C.D. d'**Orange Road**.

6 et 8 rue Dante
75005 PARIS
43-54-67-09 43-25-85-19

30 rue Monsieur Le Prince
75006 PARIS
43-26-19-32

COMICS-CINEMA-ANIMATION BANDES DESSINEES

ANIMEDIA
92170 Vanves

ANIME LAND

LE JOURNAL DE L'ANIMATION

PARIS, le 5/11/91

CHERS FANS D'ANIMATIONS....
et chers abonnés,

Vous nous avez fait l'honneur de participer au développement de notre journal en vous abonnant, ceci est un signe de loyauté et de confiance qui nous touche beaucoup. Votre patience a sans doute été mise à rude épreuve ces deux derniers mois et tout ces retards, tant du journal que l'association et son courrier, méritent des explications.....

Tout d'abord sachez que le groupe ANIMELAND a souffert du départ de certaines personnes et de beaucoup d'autres modifications (changement d'imprimeur, de mise en page cette fois ci par ordinateur...)qui nous ont conduit à une réorganisation pour répondre aux nouveaux besoins de l'association ANIMARTE. Notre siége social s'est déplacé en direction de PARIS (vous voudrez bien adresser votre courrier à la nouvelle adresse) et un réseau fort compliqué s'est développé en province (représentants et groupes dans la plupart des grandes villes dont Bordeaux,Lyon, Lilles, Cherbourg, Marseilles...)afin de permettre une répartition la plus varié possible de nos numéros sur toute la France, l'Europe et méme l'Outre-mer.

Bref il nous fallait du temps pour vous permettre de suivre encore pour longtemps les nombreuses rubriques d'ANIME LAND. Nous avons reculé pour mieux sauter et vous aider à découvrir ou exploiter le monde infini de l'animation!

Espérant avoir regagné votre confiance et vous gageant de toute son honnéteté, toute l'équipe d'ANIME LAND-ANIMARTE vous présente ses sentiments les meilleurs et les plus distingués.

le redacteur en chef